Introducere

> „Si nous avons, malgré tout, pris depuis plus d'un siècle l'habitude d'étudier la littérature et la peinture séparément, c'est que, grâce sans doute à l'influence de Lessing et à l'anticlassicisme des critiques romantiques, les programmes d'enseignement du XIX^e siècle ont tenu à distinguer soigneusement les arts et les lettres et à instaurer ainsi deux disciplines en apparence différentes: l'histoire de l'art et l'histoire de la littérature."

Cum citim o poveste în imagini? Există vreo legătură între modul în care citim un text şi modul în care citim un tablou? Şi, mai ales, atunci când imaginea în chestiune este narativă, care este legătura cu textul şi, de asemenea, care este diferenţa faţă de el? Până la urmă, toate aceste întrebări se învârtesc în jurul unei probleme aparent simple, şi anume *ce este o naraţiune vizuală*. Vom încerca aşadar să definim naraţiunea vizuală pornind de la interdependenţa dintre text şi imagine, dar luând în consideraţie în egală măsură mijloacele pur plastice prin care artistul poate spune o poveste.

Studiul relaţiilor între literatură şi pictură a cunoscut de-a lungul vremurilor diverse abordări. De la Aristotel, care vede poezia şi pictura în egală măsură drept arte ale imitaţiei, trecând apoi prin celebrul dicton horaţian, *ut pictura poesis*, sau prin asemănările tematice dintre cele două arte subliniate în Renaştere sau Clasicism şi până la Lessing, care va încerca să marcheze diferenţele dintre ele, artele vizuale şi literatura au fost de multe ori văzute ca arte surori. În secolul XX problema studiului interdisciplinar este reluată cu foarte mult interes, din diverse perspective: istoria artei, a literaturii, iconologie, semiotică vizuală, sau sociologie. Comparatismul este îndeosebi interesat de evoluţia paralelă a literaturii şi a artelor plastice văzând în relaţia dintre ele multiple posibilităţi ale unei interpretări capabile a pune în lumină aspecte imposibil de relevat într-un alt tip de cercetare.

Este adevărat însă că pot apărea dese confuzii terminologice atunci când se folosesc aceleaşi denumiri pentru curente în pictură sau sculptură şi literatură. Spre exemplu, cazul termenului *baroc*, împrumutat de istoria literară din domeniul artelor plastice a pus o serie de probleme de adaptare a termenilor, sau exemplul *impresionismului* care se defineşte foarte diferit în cele două arte. În acelaşi timp însă, câteodată, tocmai diferenţele dintre diversele accepţii ale termenilor pot pune în lumină

aspecte edificatoare. Din acest motiv, studiul relaţiilor dintre arte, fie ele pictură şi literatură, muzică şi literatură sau chiar artă şi ştiinţă ocupă la acest început de mileniu atenţia comparatiştilor.

Pe de altă parte, dacă literatura şi artele vizuale au fost văzute de-a lungul secolelor ca arte surori este pentru motive care au variat destul de mult. În Evul Mediu de exemplu, cuvântul şi pictura erau puse în slujba teologiei şi aveau rolul de a transmite cât mai bine şi mai emoţionant sensul religios. Frescele din biserici transpuneau în imagine istoriile biblice, clarificând sensul lor pentru cei ce nu ştiau să citească, iar enluminurile ofereau un simulacru vizual al textului, materializând în acelaşi timp într-o formă frumoasă şi nobilă cărţile considerate esenţiale. Se poate astfel observa că imaginea medievală este pusă explicit în slujba cuvântului, cuvânt care, la rândul lui, se înscrie nu în zona ficţiunii, ci în cea a canonului teologic. Din acest motiv, naraţiunea medievală se adaptează permanent conţinutului său şi de cele mai multe ori apare chiar însoţită de un verset clarificator; şi la nivelul formei imaginea se supune canonului acceptat de biserică, iar libertatea pictorului funcţionează în limite precise. Concepută pentru a fi receptată printr-un sistem semiotic clar şi precis, arta medievală dobândeşte sens în funcţie de poziţia imaginii în complexul arhitectural bisericesc, tipul vizual reluat constant şi, mai ales, atributele care însoţesc personajele; nu în ultimul rând, cultura privitorului joacă un rol esenţial în interpretare. De aceea, acest tip de imagine poate fi înţeles numai dacă receptorul reuşeşte să decripteze universul vizual prin şi numai prin universul cărţii.

În Renaştere, artele plastice se definesc în funcţie de literatură deoarece, pentru prima oară în istorie, artiştii încearcă să obţină un statut similar cu cel al scriitorilor. Şi pentru a anula înjositoarea distincţie dintre artele liberale, între care literatura, şi cele mecanice, adică pictura şi sculptura, artiştii plastici argumentează că pictura şi poezia sunt arte surori. Cennini, de exemplu, la răscrucea dintre Evul Mediu şi Renaştere, susţine că pictura şi poezia se nasc în acelaşi timp şi, deci, nobleţea lor este la fel de mare. Pictura este pentru Cennini „un meşteşug care coboară din ştiinţă şi îşi are obîrşia într-însa, şi care se deprinde lucrând cu mîinile: şi acest meşteşug poartă denumirea de *pictură*, şi pentru a te îndeletnici cu ea se cere să ai fantezie şi iscusinţă în mîini, să găseşti lucruri nemaivăzute, (ascunse sub umbra celor din natură), şi pe care să le înfăţişezi cu ajutorul mîinilor, voind să dovedeşti că ceea ce nu există — este. Aşa că i se cuvine pe bună dreptate să treacă pe locul al doilea, după ştiinţă, şi să fie încununată de Poezie."

Unul din argumentele cele mai puternice pentru considerarea picturii drept artă nobilă va fi, în plină Renaştere, descoperirea perspectivei, strâns legată de geometrie. De asemenea, un alt argument la fel de puternic este că pictura, la fel ca şi poezia, se inspiră din aceeaşi sursă, Antichitatea şi mitologia ei. De aceea, multe imagini narative renascentiste vor avea ca subiect alegorii mitice sau religioase, pe care le reduc la o scenă considerată reprezentativă. Din punct de vedere narativ, tabloul renascentist îşi schimbă sistemul şi tipul de referinţă, pictorii renunţând la reprezentarea poveştii în mai multe nuclee narative, cum se întâmpla în cazul frescelor; artistul se va opri în schimb asupra unui *punctum temporis*, adică a unui episod reprezentativ, capabil a sugera întregul text. Subiectele devin mai variate, iar un loc important ocupă teme din literatura antică, din istorie. Perioada Renaşterii este momentul apariţiei picturii de istorie, în primul rând o pictură narativă. Până în Manierism şi Rococo, locul central în inspiraţia pictorilor va fi ocupat de subiecte care pornesc din mitologia şi literatura antică, dar după aceea locul picturii de istorie va fi luat de pictura realistă, care va pune accent pe latura descriptivă şi mai puţin pe reprezentarea unei acţiuni.

Dincolo însă de subiectele picturii narative, foarte interesant pentru evoluția relației dintre pictură şi literatură este modul în care sunt concepute tratatele de pictură. În Renaşterea târzie, în Manierism sau Baroc, teoriile asupra raportului dintre arte se îmbogăţesc cu un profund substrat filozofic, de influență neoplatonică în cele mai multe cazuri, iar discursul asupra artelor vizuale se modifică mult față de rețetarele medievale. Chiar titlul tratatelor devine foarte abstract la Lomazzo sau Zuccari şi accentul cade pe *Ideea* pictorilor sau sculptorilor. Odată cu înființarea Academiilor de pictură, modul de a defini arta începe să se schimbe şi toate tratatele vor conține, dincolo de elemente ținând de tehnica picturală, foarte multe observații de natură estetică ce legitimează pictura sau sculptura, aşezându-le printre artele şi științele nobile, literatura, matematica şi filosofia.

Doctrina clasică, prin tratatul lui Charles le Brun, pune accentul pe o semiotizare foarte precisă a reprezentării vizuale şi împrumută termeni mai ales din retorică; astfel, *actio*, care îşi pierde din importanță în retorică, o recapătă în pictură, care este văzută drept un fel de reprezentație teatrală înghețată. La fel ca Alberti, şi Le Brun va considera că pictura de istorie, capabilă să spună o poveste, are cea mai înaltă valoare estetică. Din acest motiv, tablourile clasicismului francez se bazează pe un adevărat alfabet al gesturilor şi fizionomiilor, capabil să genereze narațiunea. Poussin subliniază şi el, teoretic şi practic, importanța faptului ca tabloul să pornească de la o poveste pe care să o interpreteze; pentru aceşti artişti şi teroreticieni rolul picturii este nu numai de a reprezenta realitatea, ci de a o face prin intermediul unei poveşti preluate din cultura antică. Această manieră de interpunere între artă şi realitate a unui filtru verbal arată înrudirea profundă dintre pictură şi poezie.

Pictura narativă se va bucura multe secole de succes, satisfăcând o anumită aşteptare a privitorului cultivat şi capabil a lega imaginea de o istorie anterioară. Lessing detronează însă pictura de istorie bazându-se pe ideea că acest tip de imagine dinamitează receptarea instantanee care ar fi proprie artelor vizuale. Făcând celebra disctincție între artele duratei şi cele instantanee, Lessing le va disocia mai ales în funcție de receptare. Studiul său, *Laokoon*, marchează un moment de criză a relațiilor între arte, în primul rând pentru că scopul picturii este, pentru el, acela de a realiza forme frumoase în atitudini pline de grație. De aceea, "când Lessing se împotrivea transformării expresiei în element predominant al picturii istoriei, respingea ceea ce criticii renascentişti care conturaseră teoria lui *ut pictura poesis* consideraseră a fi trăsătura fundamentală a artei. Pentru că, dacă e adevărat că — aşa cum spunea Aristotel — subiectul picturii e reprezentat de făpturile omeneşti în acțiune, rezultă fără putință de tăgadă că mişcările trupului care exprimă patimile sufletului sunt însăşi substanța artei, scop spre care aspiră întreaga ştiință a picturii." Refuzând tocmai sugerarea mişcării expresionale sau trupeşti în pictură, Lessing neagă în fapt tocmai valoarea estetică a reprezentării punctului culminant al unei acțiuni. În virtutea acestei idei, Lessing respinge tabloul care cere privitorului să-l lege de o poveste exterioară şi să-l interpreteze ca pe o parte dintr-un întreg, inventând un timp anterior sau unul posterior momentului reprezentat. Lessing aşază, deci, pictura narativă la coada ierarhiei sale de valori, deoarece nu crede că arta plastică ar trebui să sugereze devenirea temporală.

De la mijlocul secolului al XIX-lea, adică de la momentul Impresionismului, pictura începe treptat să se desprindă de subiectul literar, iar arta avangardistă va continua acest drum punând în discuție chiar relația imaginii cu realitea. Există o legătură între refuzul picturii de a se raporta la literatură urmat apoi de refuzul de a se raporta la realitatea vizibilă; atunci când supraviețuieşte, subiectul literar va fi mai mult un pretext, iar pictura narativă aşa cum era ea concepută din Renaştere se pierde cu desăvârşire. Curentele avangardiste de la începutul secolului conțin manifeste reunite

ale literaturii şi picturii, însă este vorba de o comuniune de idei mai mult decât de teme sau subiecte. Din 1863, de la *Salon de refusés* din Paris, tablourile încep să refuze raportarea la un subiect pre-existent, literar sau mitologic, iar pictura nu mai simte nevoia de a se sprijini pe o poveste cunoscută de privitor şi preluată dintr-un alt limbaj. Titlurile tablourilor se opacizează şi nu mai fac aluzie la o poveste, ci traduc în cuvinte imaginea. *Déjeuner sur l'herbe* nu oferă nici o indicaţie în plus faţă de ceea ce se vede, iar *Olympia* trimite la realitatea contemporană, deşi formal imită parodic Venerele renascentiste sau baroce. Decriptarea imaginii nu este în nici un fel ajutată de titlu, pentru că tabloul reprezintă ceea ce se vede şi nimic altceva. De aici şi până la *Compoziţie numărul 4*, titlul perfect opac al lui Kandinski, nu mai este mult. Manet nu refuză deci numai subiectul tradiţional, ci mai ales utilizarea verbului ca mijloc de explicare a ceea ce reprezintă picturile sale; astfel, opera plastică modernistă trebuie să fie interpretată prin sine şi nu cu ajutorul unui alt limbaj. Treptat, pictura va începe să refuze nu numai subiectul literar, ci chiar referentul luat din realitate. De la Cennini, care încerca să sublinieze legătura dintre arte pentru a evidenţia nobleţea picturii şi până la teoriile avangardiste, care reneagă orice înrudire la nivelul temelor cu arta cuvântului, drumul a fost lung. Desigur, există o serie de curente contemporane care păstrează subiectele referenţiale, însă ceea ce şochează în pictura secolului XX este redefinirea conceptului de *mimesis* şi, implicit, a naraţiunii vizuale.

Drumul comun al picturii şi literaturii este oglindit şi de studiile care se referă la relaţiile între aceste două arte. Astfel, dacă până la un punct se vorbeşte mai ales despre ***relaţia dintre pictură şi literatură***, la mijlocul acestui secol apare un moment în care interesul se deplasează spre ***relaţia între limbajul verbal şi cel vizual.*** Mult timp atenţia cade mai ales asupra relaţiilor tematice sau istorice dintre arte deoarece pictura împrumută secole întregi subiecte din zona literaturii, înţeleasă în sens larg, mit, poveste, istorie. Aşa încât, abordările tematologice urmăresc destinul unor motive sau idei în literatură şi artă; foarte rar este luat în discuţie felul în care aceste două arte, în fond atât de diferite, transpun aceleaşi teme în alte limbaje. De asemenea, *abordarea tematică este de multe ori strâns legată de devenirea istorică*, pentru că circulaţia motivelor poate fi urmărită nu numai în relaţia dintre arte, ci şi în devenirea lor de-a lungul secolelor. Astfel, aceste studii interesează istoria culturii, înţeleasă ca sumă a tuturor manifestărilor ei; denumiri ca Baroc, Ev Mediu, Manierism, Renaştere, Expresionism devin cu mult mai clare dacă sunt discutate în ansamblu, iar literatura şi artele plastice pot fi înţelese mai uşor când sunt privite împreună şi integrate unei deveniri istorice.

Modificarea teoretică din acest secol intervine la două nivele: pe de o parte se pune *problema definirii limbajului vizual*, iar pe de altă parte se renunţă la valorizarea excesivă a criteriului estetic. Un moment important în această schimbare de concepţie asupra artelor vizuale apare odată cu studiile de fenomenologia percepţiei vizuale şi cu naşterea semioticii vizuale. Interesul acestor cercetări se îndreaptă asupra *modului în care imaginea semnifică*. Apariţia şi răspândirea noilor forme de artă, fotografia, afişul, banda desenată, imaginea publicitară duce la o modificare şi democratizare a artelor vizuale. Cercetătorii încep să se întrebe care este diferenţa dintre aceste noi manifestări şi vechea artă a picturii şi, mai ales, în ce mod poate imaginea comunica. Astfel, se observă că, după limbajul verbal, cel vizual este al doilea principal mijloc de comunicare şi că noile forme de manifestare vizuală mizează tocmai pe capacitatea imaginii de a comunica mai uşor, mai clar sau mai convingător decât limbajul verbal.

Banda desenată, afişul şi, uneori fotografia, apar la început ca "bunuri de consum", care trebuie înţelese repede şi de toată lumea. Vechile arte, pictura, sculptura, teatrul împrumută mult acestor noi forme, însă aici unicitatea sau valoarea lor estetică

îşi pierd din importanţă, iar accentul cade pe capacitatea lor de a transmite bine semnificaţia, de a plăcea, de a fi înţelese uşor. Pe de altă parte, cu vremea, noile forme de artă se leagă din ce în ce mai mult de surorile lor mai mari şi îşi consolidează valoarea estetică; se construiesc muzee dedicate benzii desenate, expoziţii de afişe, se premiază cele mai bune reclame. Însă raportul omului contemporan cu vizualul s-a schimbat fundamental în ultima sută de ani. Pictura se desprinde de vechiul ideal al imitării realităţii, iar afişul, reclama, albumul de artă, expoziţia şi banda desenată sau fotografia încep să facă parte din viaţa cotidiană a tuturor oamenilor. Rezultatul este că se obţine o mai bună deprindere de interpretare din partea consumatorului de vizual contemporan, în aşa măsură încât, de multe ori, *imaginea ajunge să se lipsească de suportul cuvântului.*

Imaginea narativă însă poate spune o poveste cu mare dificultate fără a se baza pe suportul cuvântului. Instantaneul reprezentării trebuie completat de privitor printr-o lectură care să asigure depăşirea limitei temporale impusă de limbajul plastic. De aceea vom încerca să argumentăm că *imaginea vizuală nu* ***este*** *narativă, ci* ***devine*** *narativă prin* ***interpretare****. La acest nivel se suplinesc zonele de indeterminare ale imaginii, receptarea ei realizându-se prin contaminarea cu principiile care stau la baza naraţiunii verbale.* Din acest motiv, primele două capitole vor pune bazele teoretice ale comparaţiei dintre text şi imagine având în vedere următoarele aspecte: diverse modalităţi de *lectură a imaginii* (din perspectiva diacronică a iconologiei, dar şi din cea sincronică a semioticii vizuale) şi adaptarea unui model de analiză a naraţiunii literare la povestea în imagini. În celelalte capitole accentul va cădea însă pe metodele plastice de a spune o poveste prin analiza a patru tipuri de relaţii între text şi imaginea narativă: cercetând *tabloul literar* în capitolul 3 vom urmări determinarea elementelor minimale ale naraţiunii vizuale, observând că un rol important aici este jucat de relaţia cu textul la care tabloul face aluzie; *ilustraţia* (capitolul 4) va fi urmărită mai ales din perspectiva modificărilor (traducere, interpretare, completare) pe care le impune textului pe care îl acompaniază; capitolul 5 se opreşte la două tipuri de romane şi două teorii despre roman, una literară (Fielding), iar cealaltă vizuală (Hogarth) şi mai ales la felul în care se intersectează teoriile celor doi autori; în capitolul 6 analiza va cerceta *banda desenată*, formă de artă care completează viziunea asupra modului în care verbul şi cuvântul se împletesc pentru a spune o poveste.

Narativitatea imaginii nu ţine în mod particular de o epocă sau alta, chiar dacă există moduri diferite de a o concepe de-a lungul timpului. Într-o abordare sincronică, pornim de la ideea că există un număr de principii vizuale şi non-vizuale ce stau la baza realizării unei imagini narative şi ne propunem să le găsim. Nu se va urmări un curent, un autor sau un stil, ci un mod de comunicare.

Capitolul I

LECTURA IMAGINII

„Aş dori ca toti cei care se miră auzind vorbindu-se despre opere de artă ca având o valoare semnificativă, să mediteze asupra acestor câteva rânduri. Să admită în sfîrşit că arta este un limbaj la fel de clar pentru cei ce îl înţeleg sau îl vorbesc în mod spontan şi la fel de complet ca şi celelalte."

Se vorbeşte din ce în ce mai mult în ultimele decenii despre lectura imaginii, Poate fi însă imaginea citită la fel ca un text? Şi dacă poate fi citită, atunci care sunt regulile ei de lectură? În cele ce urmează vom analiza câteva maniere de interpretare a limbajului vizual, care pornesc de la premise diferite şi au scopuri diferite. Iconologia pleacă de la ideea că istoria artei este o disciplină umanistă şi că imaginea poate fi cu adevărat înţeleasă numai în contextul celorlalte forme artistice, mai ales literatura; de aceea o astfel de abordare interesează mai ales istoria culturii. Psihologia percepţiei formei vizuale subliniază că atât producerea cât şi receptarea picturii se realizează prin intermediul unui cod, iar semiotica vizuală merge chiar mai departe încercând să definească modul de semnificare specific imaginii; o astfel de abordare ce nu ia în considerare valoarea estetică interesează mai ales teoria comunicării, dar nu numai.

1. Lectura imaginii din perspectiva istoriei culturii

Unul dintre cele mai importante momente în analiza paralelă sau, mai curând simultană, a imaginii şi textului este constituit de **iconologia** panofskyană. Fundamentul teoretic al lui Erwin Panofsky este un studiu scris pentru prima data în 1932 cu titlul „Problema descrierii şi interpretării continutului în operele de artă", pus apoi, într-o variantă uşor modificată, în fruntea celebrului volum Studies in Iconology[2] şi, în fine, reluat în Meaning in the Visual Arts”. În această ultimă variantă, sub titlul „Iconografa şi iconologia. Introducere la studiul artei în Renaştere", Panofsky face o teorie a interpretării imaginii din perspectiva globalizatoare a istoriei culturii. Meritul fundamental al acestui tip de abordare ţine de elaborarea unui model de analiză în acelaşi timp complex şi uşor de aplicat; modelul este conceput pe trei nivele de interpretare ce se desfăşoară într-o gradaţie ascendentă, de la simplu spre complex, de la descriptiv spre conceptual în felul următor: primul nivel de lectură este cel al **percepţiei,** al doilea unul tematic, iar ultimul, numit de Panofsky iconologic, este sintetic şi generalizator, urmărind **conţinutul** operei de artă.

În concepţia lui Panofsky, la primul nivel de receptare a operei de artă, cel preiconografic, privitorul recunoaşte în imagine obiectele reprezentate, adică înţelege legătura dintre reprezentare şi modelul real care face obiectul picturii (referentul său). La acest prim nivel, privitorul poate enumera formele elementare şi poate realiza o

descriere pre-iconografică a operei de artă. Interesul principal al operei de artă constă deci în raportarea ei la referentul din realitate.

Altfel spus, nivelul preiconografic este cel al percepției formei vizuale: privitorul înțelege că anumitor configurații de linie şi culoare, mase de bronz sau piatră le corespund obiecte naturale. În acelaşi timp, observând relațiile care se stabilesc între diversele obiecte din imagine, privitorul va reuşi să recepteze şi o serie de ,calităti expresionale, ca de pildă caracterul sumbru al unei atitudini ori al unui gest, sau atmosfera primitoare şi paşnică a unui interior. ”Teoria lui Panofsky este însă că o descriere formală, bazată numai pe experiența din realitate a privitorului, nu poate fi făcută în mod corect. Bazându-se numai pe percepția obiectelor reale, privitorul tabloului n-ar putea nici măcar să înțeleagă reprezentarea unui om sau a unei mese, pentru că nu ar reuşi să decodeze corect ansamblul de stimuli vizuali al picturii, şi ,ar trebui să se limiteze la a descrie culorile care, în nuanțări multiple, se aşază una lîngă alta, se leagă între ele şi pot fi corelate cel mult în alcătuiri formale cvasiornamentale sau cvasitectonice ca elemente compoziționale lipsite de orice semnificație şi care, chiar spațial vorbind, au sensuri plurivalente."[5] Aşa încât, Panofsky afirmă că forma percepută de ochi este identificată cu obiectul *numai în baza unei culturi vizuale preexistente.*

Intr-o reprezentare non-mimetică, simbolică, în care nu sunt folosite regulile perspectivei geometrice, cum ar fi cele de tip medieval, privitorul trebuie să interpreteze ceea ce se vede în raport cu *maniera formală* în care sunt exprimate obiectele şi evenimentele în anume condiții istorice. De aceea, afirmă Panofsky, experiența empirică trebuie supusă unui principiu corectiv care poate fi denumit *istoria stilului.* Autorul nu neagă posibilitatea unei interpretări preiconografice, însă afrmă că aceasta poate fi de multe ori greşită, în absenta cunoaşterii codului vizual specific. Nu există privitor„naiv" aşa cum nu există un cititor naiv. Ideea că privitorul imaginii are, chiar prin zona culturală de care apartine, un tip de cunoştere inconştientă, un fel de alfabet vizual, apare şi la Gombrich'; pornind de la studiile de psihologie a percepției vizuale, această idee se va afla la baza analizei limbațului vizual din perspectivă semiotică.

Aşadar, chiar la un nivel preiconografic, ***interpretarea imaginii se poate realiza numai în*** *baza* ***unui*** *cod cultural al privitorului* şi, în absenta acestuia, interpretarea are toate şansele să fie greşită. De altfel, Panofsky va acorda o importanță deosebită diferitelor modalități de reprezentare a spatiului, din perspectiva istoriei stilului într-o altă carte, intitulată *La perspective comme „forme simbolique "'.*

Cel de-al doilea nivel de interpretare, în care se percepe *tematica secundară* sau *convenfionalâ,* are la bază *identificarea subiectului imaginii.* Înțelegerea de acest tip se realizează când privitorul identifică tema reprezentată, spre exemplu recunoaşterea temei Sfntului Bartolomeu într-o imagine reprezentând un bărbat cu un cutit. În acest mod, interpretarea se face prin relationarea„motivelor artistice şi combinațiile de motive artistice (compozițiile) cu teme şi concepte. Identificarea unor povestiri şi alegorii la care se referă reprezintă domeniul a ceea ce se denumeşte în mod firesc prin “iconografie".

Acesta este chiar momentul în care intervine *o lectură a imaginii,* şi termenul *lectură* poate fi folosit în chiar sensul propriu, deoarece opera este înțeleasă nu prin raportarea la realitate, ci la universul cultural din care se inspiră pictorul. Prin modul în care Panofsky defineşte nivelul de interpretare iconografic apare foarte clară formația sa umanistă de istoric al artei; el presupune că orice imagine se sprijină pe o temă preluată dintr-un univers literar sau religios, aşa încât codului care leagă imaginea de realitate i se adaugă un altul, mai complex, care nu mai este pur vizual, şi anume codul literar. Din nou trebuie subliniată atenția pe care o acordă autorul contextului cultural al imaginii:

un tablou nu *poate fc interpretat decât în masura în care se sprijină pe o cunoaştere anterioară a privitorului, atât în domeniul codului vizual (istoria stilurilor), cât şi* ***în domeniul literar*** *înţeles în sens larg.* Această abordare va fi în mod particular utilă aici, deoarece astfel susţine teoria pe care încercăm să o argumentăm: *imaginea narativă,* căreia i se aplică cel mai bine teoria lui Panofsky, *poate* fi cu dificultate *interpretată* ca atare în *absenţa* unui suport literar, istoric, mitologic aflat în cultura celui ce *o priveşte.* Acesta este, poate, unul dintre motivele pentru care arta modernă va refuza motivul, tema iconografică. Pentru Panofsky însă, care a cercetat mai ales arta din perioada Renaşterii, este dificil de conceput faptul că o imagine nu se sprijină pe un text.

Cel de-al treilea nivel de analiză, nivelul *iconologic,* se realizează numai când este înţeles ,conţinutul intrinsec" al imaginii. El „este sesizat stabilind acele principii fundamentale care relevă atitudinea definitorie a unei naţiuni, perioade, clase, convingeri religioase sau filozofice - interpretate de către o personalitate şi condensate într-o operă. Nu mai este cazul să spunem că aceste principii se manifestă prin, şi deci aruncă lumină, atât asupra„metodelor compoziţionale" cât şi asupra „semnificaţiei iconografice`'.

Prin interpretarea *iconologică* se integrează opera unui ansamblu, al clasei, perioadei de care aparţine şi, pe de altă parte, ea este interpretată drept expresia unei personalităţi, ca un unicat. Astfel, imaginea devine un mijloc de comunicare, interpretat sintetic, atât ca venind dinspre o individualitate, cât şi ca reprezentând o clasă (clasa picturilor renascentiste sau clasa tablourilor care au în centru imaginea lui Amor sau a ,timpului văzut ca bătrân"). Scopul final al iconologiei este unul istoric; se caută însă nu doar evoluţia unei teme, ci *principiul* care a dus la acea modificare. Astfel, autorul vede tema iconografică ca un document de studiu pentru iconologie. *Pentru Panofski, esenţială este interpretarea operelor trecutului şi pătrunderea înţelesului lor pornind din puncte diverse, atât vizuale cât şi istorice, filozofice sau literare.* Însă, în acest scop, printr-o analiză iconologică, trebuie căutată “autorevelarea unei atitudini fundamentale faţă de univers, neintenţionată şi neştiută" chiar de autorul operei.

Panofsky urmăreşte din mai multe puncte de vedere devenirea unei teme, deoarece concepţia aflată la baza reprezentării vizuale este pentru el rezultatul unor interferenţe din domeniul literaturii, mitologiei şi filozofiei, iar pentru a urmări cum se ajunge de la un tip vizual la altul este necesară o abordare interdisciplinară. Aşadar, imaginea nu poate fi înţeleasă iconologic fără ajutorul literaturii, mitului sau filozofiei, argumentează Panofsky. Tabloul devine astfel un intertext şi nu mai interesează abordarea pur estetică, scopul artei nefiind neapărat acela de a emoţiona, ci acela de a comunica, de a transmite cunoaştere. Iar cunoaşterea se transmite în funcţie de cultura privitorului pe aceste trei nivele de interpretare, care merg de la simplu spre complex. Pe măsură ce trece de la un nivel de lectură la altul, cel care interpretează tabloul adaugă din ce în ce mai multe informaţii din domenii foarte diverse, istorie, istoria artei, ideilor şi literaturii, pentru ca, în final, să interpreteze *conţinutul* operei într-o viziune sintetică.

Prin interpretarea iconologică privitorul recreează estetic opera de artă şi reface traseul creator, proiectând asupra tabloului întreaga gamă de idei care, se presupune, au dus la crearea lui. Astfel, conceptul de cultură şi educaţie ia, la Panofsky, aspectul unei construcţii intelectualiste. Pentru el, înţelegerea semnificaţiilor reprezintă în raport cu experienţa existenţială nemijlocită numai “un supliment de cunoaştere datorat culturii" transmis prin „cunoaştere literară". [...] Semnificaţiile culturale nu se „adaugă", ci se întipăresc în fiinţa omenească prin viaţa dătătoare de modele a generaţiilor anterioare, încă din copilărie, în întreaga-i structură fizică"[10]

Ceea ce interesează analiza de faţă este în primul rând faptul că Panofsky nu vede imaginea în sine şi pentru sine, ci ca pe un mijloc de a transmite semnificaţie, această

semnificație ținând, la nivelul iconologic, de o concepție despre existență, atât a individului creator, cât şi a unei perioade. Astfel, pentru Panofsky, o adevărată interpretare a imaginii devine sinonimă cu înțelegerea concepției despre existența, aşa cum îi apare ea creatorului în cauză; iar cunoaşterea trecutului cultural al umanității, esențială în iconologie, este baza care îi permite privitorului să înțeleagă semnificația operei de artă, şi, în acelaşi timp, îi oferă o nouă sursă de informație. Deşi Panofsky nu o spune explicit, în interpretarea iconologică, *privitorul proiectează asupra imaginii un mare număr de elemente care vin din întreaga lume a culturii;* mitul plăcerii estetice obținute din frumusețea liniilor sau a formelor este anulat, pentru că adevărata plăcere estetică vine, aşa cum spunea Aristotel, din cunoaştere. Privitorul naiv nu există aşadar, şi oricine priveşte o imagine o face în baza unor coduri pe care le posedă conştient sau nu: un cod vizual, unul tematic şi unul sintetic, “comparatist".

Mulți cercetători au aplicat această metodă de interpretare sintetică şi comparatistă căutând în artă şi literatură expresia unei concepții similare. La fel ca Panofsky, Helmut Hatzfeld propune în *Literature through Art" o* abordare istorică foarte interesentă. El face însă demersul invers celui folosit de Panofsky, încercând să înțeleagă literatura prin artă. După părerea lui Hatzfeld, un poem sau o imagine pot ilustra cum aceleaşi teme capătă forme diferite în funcție de limbajul în care sunt realizate (verbal sau vizual): temele iconografice putin cunoscute sunt explicate prin texte şi un tablou ajunge să reveleze semnificația unui text obscur. Aşa încât, Hatzfed va îmbina într-o analiză tematologică istoria literaturii şi a artei. Autorul nu este interesat nici de morfologia artelor, şi nici de istoria relațiilor lor exterioare. Dimpotrivă, el merge pe o explicare paralelă a operelor literare şi a tablourilor, în aşa fel încât să se pună în valoare elementele comune din operele studiate. La baza acestui tip de interpretare stă încrederea într-un spirit al epocii care se manifestă în substante diferite, dar păstrând o semnificație comună. *La fel ca în cazul lui Panofsky, scopul declarat al cărții este dobândirea unei cât mai bune cunoaşteri a istoriei artelor îngemănate.* Cartea scrisă de Hatzfeld serveşte în acelaşi timp istoria şi critica; el observă că se poate ajunge cu mai mult succes la cunoaşterea spiritului culturii unei epoci prin studierea relațiilor dintre arte şi că această metodă duce la concluzii mai adevărate şi mai precise.

Hatzfeld îşi structurează analiza în diacronie pe şase curente literare, dar discută în cadrul fiecărui capitol diverse opere de artă văzute dintr-o perspectivă sincronică: *chansons de geste* în relatie cu arta romanică, romanul cavaleresc în paralel cu stilul gotic, stilul lui Racine în relație cu tablourile lui Claude Lorrain, fabulele lui La Fontaine prin comparatie cu schitele realizate de Charles le Brun, iar poezia lui Mallarme cu sculpturile lui Brâncuşi. Diverse concepte şi motive, sau chiar forme literare sunt elucidate cu ajutorul artelor vizuale şi, câteodată, şi invers. Hatzfeld merge chiar mai departe decât Panofsky pe drumul cercetării interdisciplinare, pentru că el afirmă că nu vede posibilă cercetarea în profunzime a literaturii în lipsa unei perspective vast comparatiste. *Pentru Hatzfeld, studiul paralel al literaturii şi picturii se înscrie în metoda comparativă, care ar trebui să fie punctul de plecare necesar oricărei înțelegeri corecte a artei.*

Pentru ca această metodă să nu rămână însă superficială analiza trebuie să urmărească în permanență relația dintre formă şi conținut deoarece psihologia receptării se schimbă de-a lungul timpului şi devine necesară introducerea unor modificări de perspectivă care să aibă la bază o viziune istorică. Abordarea istorică trebuie, în concepția autorului, să explice modificarea formelor literaturii şi artei în spiritul modificării conținutului lor. Astfel, critica estetică va fi nu înlocuită, ci îmbogățită cu o istorie a ideilor. În epilog, Hatzfeld afirmă, citându-1 pe Wollflin", că

la baza plăcerii estetice se găseşte cunoaşterea, iar ***această cunoaştere trebuie realizată simultan dintr-o perspectivă sincronică şi din una diacronica.***

Acelaşi tip de abordare poate fi regăsit şi la Huizinga în *Amurgul Evului Mediu",* unde iconografia şi tematica poetică sunt de multe ori puse în paralel pentru clarificare reciprocă. G.R.Hocke scrie şi el două volume despre Manierism în artă şi în literatură[15], urmărind nu numai teme comune, ci mai ales concepţii comune exprimate în limbaje artistice diferite. O metodă asemănătoare celei utilizate de Hatzfeld sau Huizinga apare şi în *Istoria unei generaţii pierdute. Expresionismul'6,* unde acelaşi curent este văzut concomitent din ambele perspective, cea a literaturii şi cea a picturii. Utilitatea unor analize paralele de acest tip este evidentă, pentru că, prin mutarea accentelor în câmpul cercetării se obtine o imagine mai coerentă asupra complexitătii unui curent. ***Nu există nici un motiv pentru care comparatismul, care este întemeiat tocmai pe interpretarea unui autor în context cultural să se mărginească la a lua în considerare numai latura literară a acestei culturi.***

Tot o perspectivă interdisciplinară, de explicare a imaginilor prin texte şi viceversa, face şi Claude Gandelman, în cele două cărţi ale sale, intitulate sugestiv *Le regard dans le texte. Image et ecriture du Quattrocento au XXe siecle" şi Reading Pictures, Viewing texts".* Autorul se referă la raporturile dintre text şi imagine, sau mai mult chiar, la interpenetrarea dintre text şi imagine, începând din Quattrocento şi până în secolul XX. 0 importantă problemă discutată aici este aceea privind *modalitatea de lecturâ a imaginii şi textului.* Gandelmann va face o subtilă analiză a unor teme comune artei şi literaturii, urmărindu-le simultan sincronic şi diacronic, şi pornind ca bază teoretică de la conceptele lui Riegl şi Wollflin. Evitând definirea explicită a domeniului sau a metodelor pe care le utilizează, autorul se opreşte în schimb asupra unor motive vizuale şi literare: tema ochiului şi lectura imaginii, pornind de la simboluri egiptene până la pictura lui Courbet, semnificaţia uşilor în pictură şi literatură, imaginea horifantă a trupului în arta şi literatura expresionistă, interferenţa dintre vizual şi verbal în poezia concretă. Punctul de sosire este literatura modernă, în particular opera lui Proust, Kafka şi Thomas Matm, iar pe plan vizual, pictura lui Francis Bacon. Autorul urmăreşte cuvintele în imagini şi pictura din cuvinte". Există, în viziunea sa, o lectură a imaginii şi a textului care se fondează pe *toucher de l'oeil,* atingerea ochiului. Pornind de la ideile unor filozofi sau istorici de artă ca Berkeley sau Alois Riegl, Gandelman va încerca să concretizeze pentru cititor acest „toucher de l'oeil", sau, în termenii lui Riegl, lectura *haptică* a textului literar, dar şi a imaginii pictate.

Toate studiile pomenite până acum au în comun următoarea idee: literatura şi pictura pot fi înţelese mai uşor şi interpretate mai bine dacă sunt discutate în paralel. Observatia este evident adevărată, dar trebuie remarcat că o astfel de percepţie asupra interpretării interdisciplinare se orientează în primul rând spre o ***viziune istorică a culturii.*** Literatura şi arta sunt văzute ca două manifestări care pot lumina mai bine o temă, un motiv sau o idee care aparţin unui autor sau unei perioade; în felul acesta, scopul către care se îndreaptă interpretarea interdisciplinară în textele amintite mai sus este definirea unui curent estetic sau analiza devenirii unei teme.

Ne vom opri acum asupra unui mod de abordare sincronic, urmărind mai ales *problema receptării.* In astfel de cercetări începe să se vorbească despre ***text şi imagine*** mai curând decât despre ***literatură şi pictură*** deoarece demersul semiotic pune problema mai ales teoretic şi caută să descopere în spatele multiplicităţii operelor de artă principii care li se aplică dincolo de evoluţia istorică, fie ea a ideilor sau a formelor.

2. Tabloul ca text figurativ

În cărtile sale, Louis Marin urmăreşte o serie de probleme care *leagă textul de imagine nu numai la nivelul temelor sau ideilor, ci mai ales la nivelul lecturii.* În studiul „Elements pour une semiologie picturale"[20], el se întreabă dacă semnelor aparținând celor două lumi, cea lizibilă şi cea vizibilă, li se pot aplica aceleaşi principii şi reguli de lectură; iar dacă nu, cum diferă aceste reguli? Louis Marin va încerca de asemenea să pună bazele unei teorii semiotice a vizualului, pornind de la felul în care semnifică semnul lingvistic. Multe din ideile propuse de el, în mod particular utilizarea modelului saussurean pentru limbajul vizual, au fost depăşite de cercetări mai recente, dar teoria esentială aflată la baza studiului se referă la lectura imaginii.

Louis Marin defineşte tabloul ca un text figurativ şi un sistem de lectură, propozitie în care termenul *text şi lectură* nu au un sens metaforic; a citi un text şi a privi un tablou sunt pentru filozoful francez experiențe estetice asemănătoare în măsura în care ambele implică parcurgerea cu privirea a unui ansamblu grafic sau plastic." Într-o scrisoare adresată lui Chantelou, Poussin încearcă să explice felul în care tabloul său, *Mana,* ar putea fi cel mai bine citit. În primul rând, Poussin îl roagă pe Chantelou să pună tabloul în ramă pentru a delimita spațiul reprezentării de spațiul real. Din această cerință, Marin extrage primul principiu a lecturii tabloului, şi anume *unitatea plastică a reprezentării*[22]*:* există o percepție globală instantanee a tabloului, iar prin această percepție, cel care se uită la tablou se desprinde de spațiul real, intrând în utopia plastică a reprezentării. De aceea, spatiul plastic trebuie separat de cel real prin ramă[23]. Cel de-al doilea principiu, de asemenea extras din scrisoarea lui Poussin, este un principiu narativ: pictorul îi atrage atentia lui Chantelou asupra poveştii reprezentate de imagine, asupra mişcărilor figurilor, iar în final adaugă: „lisez l'histoire et le tableau, afin de connaître si chaque chose est appropriee au sujet". Ceea ce-i indică Poussin lui Chantelou subliniind *istoria* tabloului, este *o lectură plastică* ***a narațiunii vizuale.***

Lectura imaginii se desfaşoară în timp şi există o succesiune a punctelor spre care oscilează privirea în înțelegerea semnificației vizuale, iar cele trei activități, de percepere, structurare şi memorizare au fiecare rolul său în interpretare. Chiar dacă fiecare parcurs al privirii este aleatoriu, şi chiar dacă imaginea este inițial percepută global, după aceea, privitorul trebuie să oscileze între diverşii centri de formă, culoare sau textură ai imaginii pentru a înțelege subiectul.[24]

Tabloul este deci o unitate plastică ce poate fi *citită* într-o cheie particulară şi care presupune un ***timp de lectură.*** Această analiză are două consecințe: prima este că obiectul pictural se constituie, în vederea studiului semiologic, din *ansamblul indisociabil constituit de tablou Şi de lectura sa,* lectură înteleasă ca totalitate deschisă a parcursurilor posibile. Cea de-a doua consecintă este că tabloul ca sistem de lectură comportă în libertatea sa aleatorie diverse circuite ale privirii cu diverse grade de constrângere. Gradele de constrîngere variază în functie de tablou sau de nivelul la care se face lectura: în cazul tablourilor fondate pe un sistem analogic există o organizare iluzionistă a spațiului plastic şi o constrângere mai mare, în timp ce în cazul picturii fondate pe un sistem non-figurativ constrângerile sunt mai puține[25].

În capitolul intitulat „Comment lire un tableau", Louis Marin argumentează că nu numai tablourile figurative pot fi "citite", ci chiar cele care nu pot fi legate de iconografie, cum ar fi cele abstracte sau naturile moarte. Analizând o serie de tablouri ale lui Phillipe de Champagne, Chardin şi Klee, Louis Marin observă că arta modernă ne ajută să înțelegem mecanismul profund al limbajului vizual ca ordin autonom de semnificație. Lectura unei picturi indiferent din ce perioadă nu este rezultatul unui dar

înnăscut şi misterios, ci al învăţării, de multe ori cu dificultate a unor coduri ierarhizate, legate unele de celelalte, care permit, atât cât este posibil, refacerea constructiei creatoare a pictorului în aspectele sale conştiente şi inconştiente. *Coduri* în care se traduc printr-o manieră complexă ideologiile şi reprezentările unei epoci, clase, grup social, culturi, dar care sunt integrate unul altuia şi structurate în unitatea tabloului[26]. *0 concluzie care ar fi putut fi a lui Panofsky.*

De altfel, abordarea lui Louis Marin este în acelaşi timp semiologică şi iconologică. În toate studiile sale, autorul accentuează foarte puternic latura filozofică, ce ţine de conceptia despre existentă a pictorului sau scriitorului studiat. În acelaşi timp însă, Marin încearcă să delimiteze un sistem de analiză semiotic, dar care se apropie mai mult de filozofia artei sau istoria ideilor. Acest mod de definire a lecturii tabloului este foarte interesant pentru că, venind în completarea modelului iconologic panofskyan, *pune problema legării imaginii de o întreagă lume literară.* În cele două principii propuse de Marin, şi mai ales în ultimul se poate observa că există o mare legătură între lectura textului şi lectura imaginii. Astfel, din nou, apare ideea că a citi o imagine este sinonim cu a proiecta asupra ei un întreg univers literar. *Pictura rămâne, la nivelul receptării cel puţin, tributară concepţiei despre lectură din literatură. Privim tablouri şi le interpretăm citindu-le şi legându-le în acelaşi timp de realitate şi de literatură.* Această relaţie dublu referenţială a imaginii cu realitatea, dar şi cu cultura este discutată de Marin într-o altă carte a sa, ale cărei concluzii sunt foarte importante pentru înţelegerea artei narative[27].

Detruire la peinture se referă la raportul operei de artă cu referentul său. Autorul discută două concepţii opuse asupra naturii *mimesis-ului* în pictură, cea a lui Caravaggio, şi cea a lui Poussin. Această abordare sincronică de filozofia şi teoria artei, pune de fapt o problemă de mare interes în secolul XX. De unde îşi ia subiectul pictorul, din natură sau din cultură? Copiază pictorul realitatea sau o deformează? Este pictorul sclavul obiectului care este referentul operei sale, sau, dimpotrivă, referentul nu este decât un pretext, pe care artistul îl foloseşte pentru a-1 copia sau deforma? Aceste întrebări, la fel de actuale ca pe vremea lui Poussin sau a lui Caravaggio sunt importante acum, în momentul în care arta se defineşte prin fuga de subiecte literare, şi când iconografia nu mai constituie partea esenţială a receptării unui tablou.

Aşa încât, opunând teoriile celor doi pictori, Louis Marin pune în discutie chestiunea foarte generală a raportului dintre adevăr şi tablou, dintre imaginea ca reprezentare şi referentul său[28]. Cele două tablouri la care se opreşte autorul cărtii sunt *Păstorii din Arcadia* de Poussin şi *Capul Meduzei* de Caravaggio. Cartea porneşte de la o interpretare, *o lectură* pe care o face Poussin tablourilor lui Caravaggio; astfel, Poussin spune despre Caravaggio că acesta a vent pe lume pentru a distruge pictura, idee care dă şi titlul cărtii lui Marin. Poussin face pictură de istorie şi afirmă că, înainte de a picta, trebuie să aibă *ideea* care îl face capabil să selecteze *frumosul* din realitate. În schimb Caravaggio, spune Poussin, nu face decât să copieze strălucit, este adevărat, realitatea, dar fără să aleagă ceea ce este frumos de ceea ce este urât şi fără să caute să încânte prin reprezentarea sa. Rezultatul este că picturii care 1-au urmat pe acest drum pe Caravaggio au renunţat la a mai studia fundamentele desenului sau profunzimea artei. Aşa încât, continuă Poussin, elevii lui Caravaggio *nu mai sunt capabili de a lega personajele pe pânză* şi *mai ales nu mai pot spune o poveste pentru că nu înţeleg nobleţea picturii narative*[29].

Iată un punct important şi care trebuie reţinut: nu numai că pictorul nu trebuie să fie sclavul naturii, dar el trebuie să fie capabil ***să lege personajele reprezentate într-o poveste;*** pictorul, prin învăţarea regulilor de bază ale picturii (să nu uităm că Poussin

este nu numai un clasic, dar şi un academist), trebuie să poată folosi modelul real pentru a-l depăşi. Acest mod de a pune problema dă şi o cheie de interpretare pentru arta narativă. In concepţia academiştilor francezi, numai arta care se referă la o poveste se poate ridica la numele de *pictură,* idee care vine din Renaşterea italiană, de la Alberti îndeosebi. De aceea, Caravaggio nu va fi făcut altceva decât să încerce să *distrugă pictura* lipsind-o de contextul ei tematic, sau, chiar mai mult, cultural. Caravaggio şi elevii săi distrug pictura înţeleasă ca artă care se învaţă, care se bazează pe coduri şi fac greşeala de a plasa desenul în poziţie secundară. Ei nu utilizează desene pregătitoare şi preferă suprafaţa realităţii profunzimii artei, renunţând la pictura de istorie, care se bazează pe un text, text pe care pictorul îl citeşte şi îl interpretează vizual.

Marin reia în această carte discuţia privitoare la lectura imaginii, de aici trecând însă la comentarea tabloului de istorie ca imagine narativă. Tabloul este pentru Louis Marin textul unei istorii scrise cu *semne formale* (distribuirea figurilor în spaţiul plastic) şi *expresive* (expresiile, gesturile, privirile, mişcările, atitudinile figurilor care exprimă sentimentele lor). Aceste semne formale şi expresive se constituie într-un text lizibil, adică ascultă de anume reguli sintactice. Dar ***sintaxa, organizarea spaţiului figurativ, a tabloului de istorie nu este aceea a naratiunii verbale, , ci are propriile sale reguli vizuale[30]:*** locul cuvintelor şi cel al discursului narativ literar este luat în imagine de *mişcarea şi expresia grupurilor de figuri,* iar literele scrierii picturale sunt semnele corporale lăsate de mişcările spiritului".

Observaţiile lui Louis Marin repun în discutie celebra disociere între artele duratei şi cele instantanee propusă de Lessing. Spre deosebire de Lessing, Marin subliniază faptul că lectura imaginii presupune un timp în care privitorul reface mental şi vizual legătura dintre reprezentare şi o potenţială poveste. Opoziţia făcută de Marin între pictura lui Poussin şi cea a lui Caravaggio are legătură cu dublul referent al imaginii, cel real şi cel literar. Pentru Poussin, importantă este transpunerea în imagine a unei istorii şi, din acest motiv, întregul său interes se îndreaptă spre găsirea unor tehnici care să permită o *organizare vizuală asemănătoare unei scene de teatru.* Pentru Caravaggio în schimb, importantă este *copierea realită ţii,* şi atunci *povestea se pierde.*

Organizarea figurilor din tablou în funcţie de spaţiul plastic atrage atenţia asupra *importanţei perspective geometrice pentru realizarea naraţiunii vizuale.* Acest tip de observaţie apare şi la alţi cercetători, al căror interes s-a îndreptat mai ales spre discuţii despre perspectiva geometrică. Gombrich este cel care face, în *Art and Illusion,* observaţia că ***spatiul construit în perspectivă geometrică sugerează devenirea spaţialo-temporală, şi implicit, încurajează interpretarea în cheie narativă.*** Panofsky şi Hubert Damisch[32] sunt şi ei de acord că spaţiul adânc este capabil de a sugera cel mai bine narativitatea, iar acesta este un aspect pe care îl vom folosi în cercetarea noastră. Plasarea în antiteză a celor două concepţii despre pictură pune şi o altă problemă, implicit atinsă de Marin: narativitatea imaginii provine în foarte mare măsură din relaţia cu referentul literar.

Tipul de cercetare propus de Louis Marin ia întotdeauna în considerare relaţia dintre cultură şi imagine şi, deşi nu este pomenită explicit iconologia, metoda panofskiană de integrare a imaginii în lumea culturii[33] este prezentă. La fel de prezentă este şi semiotica vizuală, mai ales relaţia imagine-referent.

2. Imaginea citită ca document social

Tot undeva între iconologie şi semiotică se găseşte şi abordarea lui Pierre Francastel. Într-una dintre cele mai interesante cărţi ale sale, *Realitatea figurativă*[34], el extinde modelul analizei istorice şi interdisciplinare spre sociologie. Astfel, autorul afirmă în prefaţă că încearcă să facă o sinteză a mai multor discipline, dovedind în acest mod că *cercetarea imaginii poate aduce informaţii despre societatea pe care o reprezintă, la fel de mult ca şi un text literar.*

Fără să nege necesitatea unei abordări istorice a picturii, Francastel afirmă că „de o sută cincizeci de ani istoria artei şi-a propus drept scop întocmirea unui bilanţ al operelor trecutului, inventarierea, păstrarea, restaurarea acestora şi, în acelaşi timp, stabilirea unor serii de tipuri bazate pe o clasificare copiată după botanică sau biologie, pe de-a-ntregul descriptivă şi netinând deloc seamă nici de funcţiile sociale, nici de semnificaţiile diferenţiale ale operei, în raport cu creatorii ei, cu cei ce o folosesc, cu posteritatea."[35] De asemenea, *Francastel observă că istoria acordă o valoare decisivâ doar cuvântului scris, nefolosind imaginea sau monumentul decât pentru a ilustra un adevăr obţinut din izvoarele scrise.*

Francastel pune problema interpretării tablourilor ca sursă de informaţii şi, foarte important, din punctul de vedere al tipului de gândire pe care îl reprezintă. În opinia sa există o gândire plastică, aşa cum există una matematică, sau una politică şi tocmai această formă de gândire a fost până acum putin studiată[36]. Autorul îşi propune, aşadar, să reconstituie procesele, semnificaţiile, valorile tehnice şi figurative ale artelor vechi dintr-o perspectivă contemporană. De asemenea, încearcă să studieze artele actuale în functie de valorile prezentului. În concluzie, studiile sale ‚constituie încercări de a surprinde realităţi estetice într-o perspectivă de reconstituire a mentalitătilor trecutului[33]. Francastel va face aşadar o lectură a imaginilor dintr-o perspectivă sociologică pornind de la idcea că există un cod vizual şi că, nu mai putin decât limbajul verbal, imaginea poate transmite semnificaţia.

La fel ca Panofsky, autorul se bazează pe studiile de psihologie a percepţiei vizuale, afirmând că ochiul este o prelungire a creierului, şi nu funcţionează doar ca un aparat de fotografiat. Astfel, *nu se percep, nu se diferenţiază decât lucruri care corespund unor experienţe determinate de către nivelurile culturii,* iar ‚arta este o decupare a realitătii în funcţie de anumite scheme raţionale specifice limbajului vizual"[38]. De aici, Francastel va porni discutia despre semne plastice (pe care le numeşte şi semne figurative), căutând să elaboreze o teorie a limbajului vizual[39]. Autorul îşi exprimă rezervele faţă de analiza semnului vizual după aceleaşi principii ca semnul lingvistic, dar şi el, la fel ca Panofsky sau Marin, consideră că în artă există reguli de descifrare, la fel ca în limbă. De aceca, Francastel pune bazele unei teorii a semnului vizual, înţeles nu numai ca mărturie a realului, deci ca *mimesis,* ci şi a unei voinţe de organizare a câmpului socializat al percepţiei. La baza oricărei reprezentări se găseşte un principiu de selecţie, iar această selecţie materializează un punct de vedere asupra lumii şi implicit asupra obiectului reprezentat (idee care apare la Gombrich, şi pe care o vom discuta pe larg în cele ce urmează). În orice caz, „orice imagine implică asocierea unui concept şi a unui semn şi nu este corect să considerăm izolat semnul şi apoi conceptul pentru că, redusă la semn, imaginea nu semnifică"[40], susţine autorul.

„Într-o societate, arta îndeplineşte funcţiuni analoge celor ale limbajului: decupare a realului în ansambluri recognoscibile şi organizate, transmitere a informaţiilor"[41], observă Francastel. Această afirmaţie este deosebit de importantă, pentru că, deşi

autorul nu realizează un model al semnului vizual, care nici nu este definit în profunzime, se afirmă că *vizualul, la fel ca verbalul, constituie mijloace de comunicare a informaliei, urmând fiecare alte reguli Şi având fiecare criterii diverse de interpretare, dar nu mai pulin precise.* Plasând cuvântul şi semnul vizual pe pozitie de egalitate, Francastel subliniază locul pe care memoria îl ocupă în articularea codului: „în înțelegerea tuturor limbajelor, vorbite sau figurative, imaginația şi memoria dau cheia tuturor mesajelor."[42] Se poate vorbi despre *cod* în măsura în care există ***memoria,*** adică învățarea, repertorierea unor date, fapte, stiluri care vor duce apoi la interpretarea corectă a imaginilor.

Este adevărat că şi pentru Panofsky interpretarea operei de artă se face numai în context, însă la el contextul este unul de natură culturală, iar scopul final al contemplării operei de artă este plăcerea estetică şi cunoaşterea valorilor trecutului. Pentru Francastel însă, opera studiată duce nu numai la delectare, ci mai ales la o cunoaştere *a societății* în care au fost create operele. Diferența este una de nuanță, pentru că, în ultimă instanță, şi Francastel caută defnirea mai precisă a unui curent cultural, însă noutatea constă în faptul că, ***privite ca limbaj, imaginile studiate de el comunicâ despre societate la fel ca şi textele literare.*** Acest mod de a pune problema anuntă deja o nouă directie a cercetării, care oglindeşte un mod diferit de a concepe opera de artă. Arta se socializează, accesul la ea devine din ce în ce mai lax şi, în acelaşi timp, *imaginea este văzută foarte mult ca un mijloc de comunicare.*

4. Între istoria Şi teoria artei. Semnul figurativ

0 altă carte de importantă deosebită pentru studiul interdisciplinar, aflată şi ea la mijloc de drum între iconologie şi semiotică, este *Theorie du /nuage/. Pour une histoire de la peinture*[43]. Hubert Damisch se referă aici într-o viziune diacronică la relatia dintre semn şi reprezentare şi utilizează o terminlogie ce tine de domeniul semioticii. Semnul decupat şi discutat este */norul/,* iar Damisch î1 analizează în context medieval şi renascentist în cea mai mare parte a studiului, dar şi în pictura Barocului sau Manierismului italian şi spaniol, în pictura engleză, sau chiar în arta chineză.

Damisch încearcă o analiză semiotică într-un context diacronic, urmărind felul cum /norul/ capătă diverse semnificații în diferite perioade ale istoriei picturii. Astfel, comparând mai multe tipuri de figurare a spațiului plastic, autorul ajunge la una dintre cele mai importante idei ale cărții, şi anume că *norul serveşte la delimitarea a două tipuri de spațiu, cel uman şi cel divin.* Foarte important este că reprezentarea norului poate fi înteleasă în două sensuri: unul realist verosimil, dar şi unul metaforic, moştenit din Evul Mediu. Însotit de *putti* sau nu, norul are funcția metaforică de a extrage spațiului comun Fecioara încoronată sau o nimfă îndrăgostită. Nu numai că norul sustrage pe cei pe care îi poartă legilor atractiei gravitacionale, dar el face manifestă şi deschiderea spațiului profan spre un alt spațiu, norul fiind cel care însoțeşte răpirile miraculoase ale sfinților, aparițiile sau viziunile. Pictorul marchează astfel simbolic, în anumite contexte, prezența sacrului în spațiul terestru.

Importanta fundamentală a acestei cărti este că încearcă să realizeze o teorie a picturii fără însă a renunța la diacronie°'. Damisch urmăreşte valorile simbolice sau mimetice ale configurației spațiale, pomind din Evul Mediu, referindu-se şi la mozaicurile romane sau la arta din Quattrocento, în particular frescele lui Giotto din

Assisi. Motivul urmărit îndeosebi este modul în care se reprezintă cele două spatii, eel uman şi cel divin, şi *semnele* care produc ruptura sau, dimpotrivă, unificarea între aceste două zone. Evul Mediu, de pildă, recurge la o serie de simboluri încifrate, şi a căror funcţie mimetică este foarte redusă : mandorla, mâna, îngerul, coroana de nori. Aceste atribute deosebesc net cele două zone şi marchează personajele reprezentate ca celeste sau ca umane. Cu mult mai interesant devine cazul picturii începând din Quattrocento şi mai ales în Manierism şi Baroc, când norul are în acelaşi timp valence *mimetice şi simbolice.* De fapt analiza urmăreşte în paralel diversele semnifcaţii spaţiale sau simbolice ale /norului/.

Bazându-se foarte mult pe cercetările facute de Burckhardt, Wollflin şi R.iegl, Damisch propune o analiză semiologică pe care nu o leagă de modelul semnului lingvistic. El consideră că analiza semiotică ar trebui să încerce depăşirea planului în care se înscrie imaginea pentru a repera nivelele şi instantele proprii sistemului semnificativ al imaginii. In absenţa unei teorii explicite, Damisch foloseşte metoda inductivă, căutând să extragă o serie de idei din analiza şi descrierea picturilor, un demers iconologie aşadar. Pomind de la rolul jucat de nor în pictura lui Correggio, autorul va analiza funcţiile iconografice, retorice, tematice pe care acest motiv le ia în diverse opere de pictură. Tratând subiectul într-o viziune semiotică, Damisch foloseşte motivul norului drept fir conducător pentru o analiză în profunzime a istoriei picturii; norul este un termen cheie al *vocabularului figurativ şi* autorul priveşte istoria picturii din perspectiva diverselor semnificaţii pe care acesta le poate lua.

Aşadar, Hubert Damisch caută descoperirea unui sistem semnificativ al imaginii pomind de la ceea ce s-ar putea *numi vocabular.* De altfel, acest tip de abordare este explicabil *prin* faptul că autorul debutează cu studii de iconologie, *Le jugement de Paris*[45], iar apoi va relua analiza panofskiană din *La perspective cornme forme simbolique,* într-o carte ce î5l propune să explice originea perspectivei[4]b. Dacă Francastel se opreşte asupra *sintaxei* imaginii, Damisch încearcă o *morfologie a ei.*

5. Limbajul vizual, mijloc fundamental de comunicare

Mergând şi mai departe decât Francastel, în *Discours, recit, image"* Kibedy Varga discută modurile fundamentale ale comunicării (discursul narativ şi cel persuasiv) în cele două limbaje fundamentale, limbajul verbal, şi cel vizual. În acest context interdisciplinar din două puncte de vedere (şi la nivelul metodei şi la nivelul obiectului de cercetare), el caută să vadă în ce mod imaginea poate convinge sau povesti.

Grupul t[48] vede în această carte un tratat general de semiotică care se constituie într-o reflecţie asupra celor două funcţii principale al limbajului, de a informa şi de a comunica.
Kibedy Varga va sublinia că imaginea poate căpăta atât funcţia unui text argumentativ, cât şi a unuia narativ; pornind de la ideea că în retorică există două tipuri de argumente, cele de ordin afectiv şi cele de ordin raţional, Varga reuşeşte să găsească pandantul lor în imagine. De exemplu, într-un tablou reprezentând viaţa Sfntului Francise, portretul său este figurat în centru şi înconjurat de mici nuclee narative care descriu întâmplări din viata lui. Nucleele au un rol argumentativ, dar şi unul narativ, iar privitorul trebuie să refacă vizual traseul vieţii sfântului, lăsându-se convins de măreţia personajului. În opinia lui Kibedy Varga, majoritatea imaginilor narative medievale de tipul celei

amintite mai sus sunt biografice, deoarece conțin povestea vizuală a vieții unor eroi. El observă că multe tapiserii medievale nici nu par narative ochiului modern, deoarece nucleele vizuale nu prea ascultă de principiile intrigii; în schimb, ceea ce leagă povestea este personajul principal şi paradigma măreției lui. Nucleele povestirii, de multe ori în plus din punct de vedere functional, au mai ales valoare argumentativă. Varga studiază imaginea narativă în cadrul unei cercetări interdisciplinare de mare anvergură, pornind de la exemple. Însă cel mai important este că acest cercetător plasează pe acelaşi plan imaginea şi cuvântul şi le tratează drept sisteme de semnificatie din perspectiva comunicării într-o viziune sincronică.

Am schitat până aici un drum al cercetărilor în domeniul interdisciplinar urmărind în primul rând ***problema lecturii imaginii dintr-o perspectivă comparativă.*** Trecând în revistă abordări diferite, de iconologie sau semiotică, am descoperit că există numeroase interferențe între ele; mai precis, există un moment în care se trece gradat de la iconologie la semiotică, iar abordarea diacronică (cercetarea evoluției unor artişti, teme sau curente) se împleteşte cu cea sincronică (încercarea de a descoperi modul în care functionează sistemul de semnificatie specific imaginii). De la mijlocul acestui secol, ideea că *imaginea are la bază un limbaj* devine tot mai clară, şi tot mai multe studii de specialitate încearcă să discute modul în care semnifică limbajul vizual.

Cercetările lui Francastel sau Louis Marin pun problema aplicării modelului propus de Saussure pentru semnul lingvistic, dar nu ajung foarte departe. Damisch, în schimb, rămâne mai aproape de iconologie, prin definirea unui sistem de semnificație pornit din analiza imaginilor. Aceste abordări citesc imaginea prin legarea ci de un context cultural sau ştiințific, plasează texte şi imagini într-un univers comun, căutând semnificatii ale unora prin celelalte. Contextul comparatist, fie el literar, filozofic sau sociologic propune o analiză a imaginii într-un tot indivizibil şi îşi selectează obiectul de studiu mai ales dintr-o perspectivă estetică..

În cercetări recente însă, imaginea este văzută ca *mijloc de comunicare ş*i, dincolo de valoarea ei estetică, se caută mai ales *definirea sistemului ei semnificativ.* În analiza semnului vizual, Francastel, Marin sau Hubert Damisch folosesc o metodă diacronică şi se referă la probleme de istorie a stilurilor sau ideilor, definirea limbajului vizual ocupând o poziție secundară. Ne vom opri acum asupra unei abordări diferite, care se referă strict la *codul vizual* (psihologia perceptiei vizuale) şi la *capacitatea imaginii vizuale de a transmite semnificația* (semiotica). Gombrich porneşte şi ei de la istoria stilurilor, din perspectiva fenomenologici percepției vizuale însă, şi reuşeşte să demonstreze, dincolo de orice dubiu, că imaginea are la bază un cod specific. Cea de-a doua abordare de care ne vom ocupa, cea a Grupului µ, este de semiotică vizuală[49] şi vine din directia opusa, sincronică; ei tratează imaginea drept un enunț alcătuit dintr-o sumă de semne şi propun un model de analiză a semnificației în limbajul vizual.

6. Codul vizual

Contemporană cu studiile de iconologie ale lui Panofsky, pe care, de altfel, E.H.Gombrich îl menționează, *Art and Illusion"* se cantonează în studiul de fenomenologie a percepției vizuale. Ideea centrală aflată la baza demonstrației autorului este că *interpretăm imaginea grafie unui cod, fie că suntem sau nu conştienți de acest lucru. Nu* numai receptarea, dar şi producerea de imagini se face în funcție de o anumită *convenție,* pe care nici un pictor sau chiar un fotograf nu o poate ocoli. Ideea că

imaginea nu poate fi decodată în lipsa unor cunoştiinţe anterioare apare şi la Panofsky, atunci când discută primul nivel de interpretare a imaginii, cel preiconografic; Panofsky însă se opreşte asupra interpretării preiconografice doar pentru a afirma că, în absenţa cunoaşterii codului vizual care e realizată pictura, privitorul nu poate vedea în ea decât un ansamblu de forme şi culori.

Gombrich nu face o abordare a imaginii dintr-o perspectivă culturală şi nici nu se ocupă de posibilele asemănări ale lecturii imaginii cu lectura textului, ci se opreşte asupra modului în care se realizează percepţia vizuală. Cum înţelegem reprezentarea? Care este legătura dintre modul în care vedem lumea reală şi cel în care percepem imaginea? Spre deosebire de interpretarea lui Panofsky, unde accentul cădea pe integrarea imaginii în context cultural, Gombrich analizează *raportul dintre opera de artă şi referentul ei* din perspectiva pictorului, dar şi din perspectiva celui ce o receptează.

Ideea fundamentală, pe care Gombrich o anunţase deja în finalul cărţii sale de istorie a artei, este că *nici un artist nu este capabil să picteze ceea ce vede, eliberându-se de toate convenţiile.*

n contextul ideii de ***convenţie*** în reprezentarea vizuală, Gombrich defineşte în primul rând conceptul de *asemănare.* De altfel, autorul se va opri îndelung asupra raportului dintre referent şi abilitatea tehnică a imitaţiei? După câte se pare, dificultatea principală în realizarea imaginii provine nu din inabilitatea de *a copia* formele naturii, ci din dificultatea de a le *percepe.* Aşa încât, modificarea stilurilor nu rezultă dintr-un progres al abilitătii tehnice, ci din modifcarea modului în care este văzută lumea; pentru că arta de a vedea natura este, spune Gombrich citându-1 pe Constable, la fel ca arta de descifrare a hieroglifelor egiptene, un lucru care trebuie învăţat. În acest punct teoriile lui Gombrich şi Panofsky se întâlnesc şi, foarte interesant, deşi Gombrich va opri analiza la nivelului preiconografic, el va ajunge la concluziile lui Panofsky.

Al doilea concept de o importanţă deosebită, după acela de *convenţie,* este conceptul de ***memorie.*** S-a observat că artiştii "primitivi" (egiptenii sau pictorii din Evul Mediu) şi copiii *desenează ce ştiu, nu ce văd.* Cu ajutorul memoriei, ei filtrează caracteristicile particulare ale fiecărui obiect *selectând* trăsăturile care dau o formă distinctă obiectului reprezentat. Aceste **tipuri vizuale memorizate** vor fi moştenite de tradiţie şi vor duce la formarea stilului specific al fiecărei epoci, rolul lor fiind acela de a forma un fel de alfabet care să-l ajute pe artist să reprezinte obiectele fară a le copia. Aşa cum observa Quintilian[51], „ce pictor va putea învăţa să picteze totalitatea lucrurilor care există în natură? Dar, dacă a reuşit să înveţe principiile imitaţiei, el va fi capabil să reprezinte toate formele care pot exista. Orice olar abil va putea să creeze un vas căruia nu i-a cunoscut niciodată forma." Rolul jucat de ***memorie*** în reprezentare pune în lumină următorul traseu: pictorul contemplă obiectul pe care doreşte să îl prezinte, paleta, şi, în fine, pânza. De aceea, el va cerne ceea ce *percepe* prin *codul* pe care trebuie să îl utilizeze şi, chiar în cazul în care artistul şi-ar propune să copieze exact ceea ce vede, acest lucru nu ar fi posibil.

Conceptele de ***convenţie şi asemănare*** se clarifică foarte mult prin discutarea următorului exemplu: care este legătura dintre un obiect (referent) şi, pe de o parte o fotografie ce îl reprezintă, iar, pe de alta, un tablou cu acelaşi subiect? Poate fi considerată o fotografie a Parcului Wivenhoe mai *obiectivă* decât tabloul lui Constable? Răspunsul pe care îl dă Gombrich este negativ, cu următoarea motivaţie: pictorul, la fel ca fotograful, sunt dependenţi de mijloacele, de ***suportul şi materia*** pe care le folosesc. Ideea este că nici pictorul, nici fotograful nu pot reproduce fidel realitatea, ci pot doar să *transcrie* ceea ce văd în termenii care corespund *mijlocului specific de expresie. O* anecdotă povestită de ilustratorul german Ludwig Richter prin anii 1820 şi citată de

Gombrich susține această tulburătoare afirmație. Două grupuri de pictori prieteni pictează în paralel un peisaj după natură, unii folosind pensule mari şi groase, altii creioane ascutite; seara, îşi dau seama, surprinşi, că schițele lor sunt foarte diferite, diferența venind din faptul că fiecare dintre ei a surprins atmosfera, transformând-o însă conform cu *instrumentele folosite şi cu starea sa de spirit.* Ideea din spatele anecdotei lui Richter este că *stilul domină şi comandă, chiar când artistul vrea să imite fidel natura.*

De unde vin deci aceste limitări ale ***obiectivității*** care pervertesc ***asemănarea?*** Una dintre ele vine din *instrumentele şi materia* folosită: cu creionul în mână, artistul va căuta să reprezinte ceea ce vede în funcție de linii; cu penelul în mână, va reprezenta modelul în funcție de mase. *Stilul,* ca şi mijloacele de expresie, cer o anumită atitudine mentală, care face ca artistul să caute în spectacolul care îl înconjoară anumite aspecte pe care va fi capabil să le reproducă. Pictura este un act şi în consecintă, artistul are *tendința de a vedea ceea ce pictează, mai mult decât de a picta ceea ce vede,* idee care îl apropie pe Gombrich nu numai de concepția panofskiană, ci care aminteşte şi de concepția lui Leonardo da Vinci sau Michelangelo.

Aşadar, două dintre cauzele care, în conceptia lui Gombrich, limitează obiectivitatea artistului şi duc la ***transformarea motivului*** sunt, indisociabil legate, instrumentele alese de artist şi gustul său (starea sa de spirit). Aceasta este şi explicația pentru care există grade diferite de *mimesis* de-a lungul timpului şi ceea ce la începutul Renaşterii părea culmea verosimilului, adică arta lui Giotto, nu mai pare la fel o sută de ani mai tîrziu: schimbarea convenției aduce cu sine un nou mod de raportare la realitate atât pentru pictor, cât şi pentru privitor. Există aici două elemente care dau cheia *transformărilor, şi* anume raportul dintre stilul unei anumite perioade şi stilul individual al artistului. Este vorba de o anumită atitudine mentală care intervine în realizarea şi în interpretarea reprezentării, idee care, din nou, îl apropie pe Gombrich de Panofsky.

O altă limitare a obiectivitătii vine din modul în care fiecare epocă vede limbajul vizual. Golbrich utilizează termenul de *vocabular al artei şi* consideră că pentru transpunerea lumii vizibile în imagini este necesar ***un sistem elaborat de scheme.*** Pentru a explica distincția tradițională de care s-a vorbit mult în cursul secolului al XVIII-lea, dintre cuvintele limbajului verbal, care ar fi semne convenționale şi pictură, care s-ar servi de ‚semne naturale", pentru a ‚imita" natura, Gombrich va face apel la limbajul simbolic. Referindu-se la faptul că arta primitivă şi arta copiilor utilizează un limbaj simbolic mai curând decât „semne naturale", autorul recurge la ideea, acceptată de specialiştii în domeniul Gestalt-ului, că este vorba despre o formă de artă fondată mai mult pe cunoaştere decât pe observație, o artă care se serveşte de „imagini conceptuale". Aşadar, copilul nu priveşte copacii pentru a-i desena, el nu face altceva decât să utilizeze ***schema sa conceptuală.***

Faptul că primitivii şi copiii construiesc mai mult decât imită este atribuit mentalității lor particulare, aptitudinii de a trăi într-o lume care le este proprie.

Pictorii vor pomi şi ei de la o schemă inițială, care le serveşte pentru a controla fluxul mişcător al percepției. Schema vizuală, categoria, este utilă pentru a clasa Şi organiza impresiile vizuale. Procedeul prin care se trece de la schema la modelele particulare este acela al adaptării prin verificare şi corectare, deoarece complexitatea imaginii percepute este înțeleasă din punct de vedere vizual cu ajutorul simplității schemei. Trecerea de la schemă la imaginea verosimilă este urmărită de Gombrich prin raportare la evoluția conceptului de mimesis în arta greacă. El observă că primele sculpturi greceşti sunt profund influențate de concepția vizuală a artei egiptene; cu timpul însă, apare un proces descris de autor ca “trezirea frumoasei din pădurea adormită". Sculptorii greci încearcă din ce în ce mai mult să imite atitudini din realitate înlocuindu-le pe cele hieratice,

preluate din arta egipteană. Arta greacă este singura care a resimțit necesitatea de a trece de la schemă la reprezentarea verosimilă, iar explicația pe care o dă Gombrich acestui fapt este încântătoare: în opinia sa, concepția asupra artelor vizuale a fost influențată de epopeea homerică; Homer încearcă să dea iluzia ascultătorului că este un martor ocular al acțiunii şi este posibil ca centrarea în jurul mimesis-ului în arta grecească clasică şi elenistă să se fi realizat în contextul unei arte a discursului narativ care cerea în prezentarea scenelor un realism convingător. Modul în care leagă Gombrich realismul vizual de realismul literar este în mod particular util acestei cercetări şi vom reveni asupra acestei idei în capitolul următor.

În orice caz, teoria principală a cărții este că nici un artist n-ar şti să imite realul dacă nu s-ar servi de un mijloc de expresie şi de o **schemă** pe care să o poată modifica şi remodela. De altfel, artiştii s-au referit la principiul **schemelor** folosind termenul de canon şi l-au definit ca ansamblu de raporturi geometrice de bază[52] care trebuie cunoscute pentru realizarea unei imagini. Astfel, în toate epocile există un vocabular indispensabil de prinipii vizuale, în număr limitat. Este adevărat însă că în Evul Mediu, canonul a jucat un rol central şi vreme de o mie de ani, între secolul al Ii-lea şi al XIII-lea, contactele dintre artă şi realitate au fost deosebit de puține. Pentru reprezentările narative şi ilustrările doctrinei religioase, artiştii se bazau pe formule elaborate în perioada artei clasice, adaptându-le unui context nou. Se foloseau albume de tipuri, şi abia în Renaştere se va căuta corectarea schemelor prin raportarea lor la modelul real. Întoarcerea la idealul clasic al imaginii „asemănătoare" în perioada Renaşterii nu va face însă decât să crească exigențele şi rigoarea regulilor de reprezentare a universaliilor. *Ca şi în epoca clasică grecească, reprezentarea vizuală trebuia să sugereze privitorului - spectator că este un martor ocular.*

Observațiile lui Gombrich privitoare la raportul dintre **schemă** şi modelul real sunt foarte utile pentru analiza modificării concepției despre narațiunea în imagini în Renaştere față de Evul Mediu. Faptul că pictorii medievali apelau la scheme influențează nu numai modul de concepere a narativității, ci şi lectura imaginii. Privitorul recunoştea povestea şi nu cerea reprezentării altceva decât să funcționeze ca o ilustrație; prin ilustrație întelegem acea imagine care traduce un text, fară a-1 folosi doar ca pretext. În Renaştere în schimb, apare imaginea narativă sintetică, în stare să sugereze privitorului textul la care face aluzie dar, în acelaşi timp, să-i dea iluzia că asistă la o scenă. De aceea, între narațiunea vizuală a Evului Mediu şi cea a Renaşterii există aceeaşi disociere ca între mimesis şi diegesis. Atunci când artistul reprezintă o poveste prin **scheme,** el nu vrea decât să expună o actiune, când o face respectând legile mimesis-ului vizual, îl interesează ca privitorul să înțeleagă şi cum a avut loc acțiunea, latura ei dramatică. Această modificare de concepție în Renaştere are loc mai ales datorită influenței pe care teatrul vremii a avut-o asupra spațiului plastic.

Alberti compară, de altfel, tabloul cu o fereastră deschisă, prin care privitorul are acces la scena reprezentată. Pentru ca acest lucru să se poată realiza, trebuia ca schema să fie modificată, în funcție de unghiul din care este privită scena. Nu mai era suficient un album de tipuri, devenise necesar ca tipurile să fie vizualizate în cea de-a treia dimensiune şi transformate din perspectiva monoculară a privitorului. Rezultatul este că teoria picturii a început să se preocupe de cunoaşterea universaliilor şi să încerce a fi o artă de structurare a lucrurilor, astfel încât să fie capabilă să le reprezinte în orice context spațial. Leonardo da Vinci, spre exemplu, se preocupă de descoperirea legii de creştere a copacului, de raportul dintre grosimea crengilor şi diametrul coroanei în aşa fel încât să descopere o lege aplicablă categoriei biologice de „arbore", căreia îi aparținea orice arbore individual. Ideea era că, prin cunoaşterea acestor legi universale, prin cunoaşterea structurii şi proporliilor generice ale ‚arborelui", desenarea arborelui

individual se putea realiza fără a fi copiată din natură. Acest mod de a pune problema indică schimbarea relației dintre realitate şi pictură; pictura poate reprezenta realitatea numai făcând recurs la Idee, la modelul etern. Acestă conceptie neoplatoniciană va domina timp de trei secole, între 1550 şi 1850 şi se va impune tuturor Academiilor"

Important este că, începând din Renaştere, odată cu întemeierea Academiilor de desen, învățarea desenului se face gradat, trecându-se de la copia de gravură, la desenul după model antic, şi abia apoi la copierea modelului real. Manualele de desen devin vocabulare, şi, la fel ca dicționarele, care se dezvoltă de-a lungul secolelor, adună cunoştiintele şi le sistematizează. Problema centrală a acestor manuale este, observă Gombrich, raportul dintre universal şi particular, dintre *schema* şi *modelul real.* Spre deosebire de concepția asupra reprezentării din Evul Mediu, unde *schema* este chiar imaginea, pentru artistul perioadei posterioare, aceasta va fi punctul de plecare al corecțiilor, retuşurilor, adaptărilor, un mijloc de a explora realitatea şi de a se opri asupra elementelor particulare.

În ceea ce priveşte lectura imaginii, Gombrich observă că sistemul care serveşte pictorului pentru reprezentare este acelaşi cu cel utilizat de privitor pentru înțelegerea ei. Una dintre observațiile cele mai şocante şi mai adevărate ale autorului este că *asemănarea creată de artist nu există decât în imaginația noastră;* rolul privitorului în receptare se produce atunci când acesta face apel la cunoştiintele sale, la codul lui despre obiectele lumii, pentru a le proiecta asupra mozaicului de tuşe şi pete de pe pânză. „ *Orice tablou se bazează, mai mult sau mai puțin, pe o proiecție dirijată."*[54] Însă, consideră Gombrich, pentru ca înțelegerea să se producă, *privitorul trebuie să cunoască obiectul reprezentat.* Acest mod de a pune problema este, după părerea noastră, ceea ce caracterizează şi imaginea narativă. Astfel, spre deosebire de limbajul verbal, limbajul vizual poate fi mai dificil înțeles şi lectura imaginii depinde de experiența culturală a privitorului. În orice caz, trebuie subliniat rolul *sugestiei* în realizarea iluziei artistice: spectatorul este cel care leagă într-o coerență logică ansamblul incoerent de forme şi culori în funcție de un cod vizual şi cultural pe care îl are. În acest context, Gombrich vorbeşte chiar de *semnele vizuale* care, în reprezentare, sunt substituite obiectelor şi afirmă că orice tablou face apel la imaginația noastră vizuală, reprezentând aspecte ale *prototipului* său. Percepția vizuală este deci fondată pe acelaşi tip de ritm ca şi procesul reprezentării, adică *schemă* şi *corecție.* Pnvitorul compară imaginea cu prototipul aflat în codul său, iar apoi îşi adaptează *tipul vizual* la ceea ce are în față. Circularitatea acestor concepte de ***convenție, tip vizual, schema, corecție*** pun în lumină o problemă esențială: *artistul interpretează lumea cu spectatorul citeşte imaginea în funcție de aceleaşi principii.*

In concluzie, artistul reuşeşte să reprezinte lumea mai curând prin cunoaşterea *vocabularului formelor vizuale,* decât prin cunoaşterea lucrurilor. De altfel, cercetări specializate de fenomenologia perceperei au demonstrat că ochiul uman nu percepe cea de-a treia dimensiune, ci numai pete colorate; decodarea corectă a ceea vedem se realizează numai în virtutea lucrurilor cunoscute dinainte. Aşa se explică şi uşurința cu care imaginea în *trompe l'oeil* poate păcăli ochiul uman; privitorul codifică o anumită configurație a formelor sau umbrelor drept semn al unei anumite depărtări şi ia umbrele pictate drept *semne* ale unei realități tridimensionale. A vedea înseamnă a ghici ceva care se află departe, iar *a privi înseamnă a clasa şi a diferenția,* procedând prin *comparații.* Felul în care vedem lucrurile este determinat de ceea ce cunoaştem despre ele, iar atunci când vorbim despre obiectul real, facem să intervină o idee preconcepută. În ultimă instantă, pentru Gombrich, atât actul perceperii vizuale, cât şi crearea sau interpretarea operei de artă sunt *cosa mentale.*

Şi, tocmai pentru că atât de mult din ceea ce percepem sau desenăm ţine de *concepte,* este foarte interesant de urmărit modul în care reuşim să interpretăm imagini profund neverosimile, cum ar fi cele din cărţile pentru copii. După părerea lui Gombrich, această reuşită, care permite iluziei vieţii de a se lipsi de iluzia realităţii ţine de două condiţii esenţiale: una este experienţa efectelor compoziţionale dobândite de generaţii de artişti, iar cealaltă este acceptarea de către public a unei imagini groteşti şi simplificate pentru că, în virtutea chiar a simplităţii sale, va fi foarte uşor decodabilă. Prin mijloace foarte simple, profund schematice, anumiţi desenatori au reuşit să dea o anumită expresie fizionomiei personajelor lor.

Exemplul cel mai reprezentativ, şi asupra căruia ne vom opri în capitolul dedicat benzii desenate, este teoria lui Topffer, ilustrator elveţian. El crede că se poate realiza un *limbaj pictural fără nici o referinţă la natură şi fără nici o practică a desenului după model.* Desenul linear, spune Topffer, reprezintă un *simbolism pur* convenţional, de aceea este atât de uşor înţeles de copii, iar noţiunile practice de fizionomie, necesare compoziţiei unei istorii în imagini se pot obţine prin utilizarea unor modele ale căror variante se schimbă. Topffer crede că există nişte *trăsături permanente* care caracterizează personajul şi nişte *aspecte tranzitorii,* care exprimă emoţiile sale. Prin această concepţie, se trece de la ideea observării naturii şi imitarea lumii vizibile la elaborarea unui ***limbaj bazat pe tipuri vizuale.*** Topffer caută ceea ce psihologii ar numi *indicatorii minimi ai expresiei,* indicatori care sunt aceleaşi în realitate, şi în desen. Variind sistematic forma şi dispozitia acestor indicatori, Topffer îi va utiliza ca pe nişte instrumente de explorare în domeniul percepeiei fizionomiei.

În realitate, deşi Topffer pretinde că personajele sale nu au nici o legătură cu natura, ele reprezintă o stilizare maximă, realizată prin selectarea unei foarte mici cantităţi de proprietăţi ale obiectului copiat. El se întoarce la *schemă,* conştientizând faptul că ea poate fi suficientă înţelegerii unei imagini. Această idee a extragerii principiilor esenţiale care definesc un obiect şi transpunerea lor în imagine apare la foarte multi pictori, de exemplu în teoria lui Leonardo privitoare la descoperirea, în spatele varietăţii obiectelor naturale, a legii organice care le defineşte. Este adevărat însă că efortul lui Leonardo era îndreptat în directia copierii naturii, iar necesitatea unei educări a memoriei decurgea direct din interesul pe care îl avea pentru morfologie; ceea ce nu se întîmplă cu Topffer, pentru care natura, obiectul real pare a nu ocupa nici un loc. Una dintre explicaţiile acestui mod de a pune problema stă, credem noi, în faptul că Topffer era mai ales preocupat de arta ilustraţiei, şi, din acest motiv, avea nevoie de un sistem de semne vizuale în care să poată traduce textul fară a se mai referi explicit la realitate.

Şi la nivelul semiotizării fizionomiei personajelor, Topffer a mai avut precursori. Le Brun a scris un tratat în care a sistematizat o serie de figuri tipice, soldatul, cocheta, etc., iar apoi a încercat să delimiteze caracteristicile care duc la o anumită expresie. Lucrarea sa contine o serie de figuri schematice, cu precizări în privinta indicativelor esenţiale ale pasiunilor; se poate observa aici, din nou, influenţa teoriilor literare, în cazul acesta Boileau, asupra concepţiei despre artă. Tratatul lui Le Brun a constituit un model şi pentru Hogarth, care a căutat la rândul său să descopere mecanismul limbajului vizual, pornind de la ***memorie,*** şi încercând să reţina fzionomii şi expresiile lor, pentru ca apoi să le reproducă. În teoria sa din *Analiza frumosului,* asupra căreia ne vom opri în capitolul dedicat seriei de imagini, Hogarth se ridică împotriva sistemului de învăţare a picturii în Academii, prin reproducerea fie a unor nuduri în poziţii afectate, fie prin copierea tablourilor marilor maeştri. În schimb, Hogarth, ca şi Leonardo, va cere artistului să privească natura cu atenţie pentru a *învăţa limbajul obiectelor* şi a descoperi *gramatica* lor. Hogarth va acorda aşadar, o mare atenţie imaginilor schematice care

caracterizează expresia figurii umane şi va reuşi să devină un mare creator de tipuri caracteristice.

Între conceptiile lui Hogarth, Leonardo sau Le Brun şi concepţia lui Topffer există o mare diferenţă. Topffer merge foarte departe pe drumul conceptualizării limbajului vizual, iar pentru el *schema* nu are rolul de a ajuta pictorul să copieze mai bine natura, nu are deci o funcţie referenţială. Cel mai important de reţinut este că Topffer insistă mult asupra caracterului *convenţional* al tuturor semnelor de expresie artistică şi ajunge la concluzia că ***esenţa artei nu se găseşte în imitaţie,*** *ci* ***în expresivitate.*** Pentru academistul şi clasicul Le Brun sau pentru Hogarth arta este un limbaj ale cărui reguli trebuie învăţate şi respectate, iar scopul acestor pictori este evident realizarea unei imagini verosimile; criteriu care nu mai funcţionează pentru Topffer, care se desprinde aproape complet de obiectul real; din acest punct de vedere, el se înscrie foarte bine în drumul pe care îl ia pictura în secolul XX.

Teoria lui Gombrich se conturează mai ales în jurul raportului *referent - semn vizual* sau *mimesis - reprezentare,* iar în acest context se aduc puternice argumente că arta figurativă poate fi interpretată în termenii unui limbaj. Gombrich vorbeşte însă destul de puţin despre arta abstractă şi nu afirmă niciodată că teoria sa s-ar aplica atât la ceea ce se numeşte artă, cât şi la imagine în general. Pentru că, dacă există un limbaj vizual universal, el ar trebui să fie comun atât artei, adică imaginii cu funcţie estetică, cât şi altor tipuri de semne vizuale, indiferent că vin dinspre publicitate, film sau bandă desenată.

7. Semnele vizuale

Bazele puse de studiile de fenomenologia perceptiei şi de cartea lui Gombrich aşază într-o lumină nouă lectura imaginii. Deşi abordarea lui se poate înscrie şi în istoria ideilor sau formelor, conceptele de *memorie, convenţie, schemă şi corecţie, transforrnare, tip vizual* sau *prototip* deschid calea cercetărilor de semiotică vizuală. In *La production des signes*[55], Eco dezbate asupra diferenţei dintre semnele convenţionale şi semnele motivate, dintre limbajul verbal şi limbajul iconic, dintre cuvinte pe de o parte şi imagini, obiecte, diagrame, mişcăn ale corpului, pe de altă parte.

In opinia lui Eco, ceea ce numim *semn* trebuie văzut ca rezultatul unor operaiuni complexe în care intră în joc diverse modalităţi de producere şi recunoaştere[56]. Eco porneşte de la definiţia dată de Peirce[57] *iconului:* „orice lucru, calitate, fiinţă existentă sau lege este semnul iconic a ceva dacă seamănă cu acesta şi este utilizat *ca* semn al acestui ceva". Dar, în ultima parte a tratatului face o critică a iconismului combătând ceea ce el numeşte „ şase notiuni naive". Pentru a arăta că *imaginea unui obiect semnifică acel obiect pe baza unei corelaţii culturale,* semioticianul propune eliminarea câtorva din notiunile naive conform cărora semnele iconice:

I. ar avea aceleaşi proprietăţi ca obiectul pe care îl denotă
II. ar fi asemănătoare cu obiectul lor
III. ar fi analoge obiectului
IV. ar fi motivate de obiectul lor
V. semnele iconice sunt arbitrar codificate
VI. semnele iconice sunt analizabile în unităţi pertinente.[58]

Semnele iconice nu posedă aceleaşi proprietăți fizice cu obiectul, ci pun în lucru o structură perceptivă asemănătoare celei declanşate de obiect, iar la baza acestui proces se află o transformare a stimulilor vizuali; aceşti stimuli declanşează o percepție asemănătoare până la un punct celei pe care am avea-o în prezența fenomenului fizic pe care pictorul îl imită. Eco observă că *semnele iconice sunt codificate cultural* şi o sumă de *convenții grafice* permit transformarea percepției în semn. Exact cc spunea Gombrich când observa că pictorul trebuie să traducă ceea ce vede utilizând o sumă de mijloace tehnice. Aşa încât, asemănarea nu apare decât ca o rețea de acorduri culturale care determină şi controlează experiența naivă.

A reprezenta iconic un obiect înseamnă a transcrie conform convențiilor grafice proprietățile culturale care îi sunt atribuite. Fiecare cultură defineşte obiectele referindu-se la anume coduri de recunoaştere, prin selecționarea trăsăturilor pertinente şi caracteristice ale conținutului.'Convențiile iconografice[59] sunt alcătuite în funcție de trăsături optice, dar şi ontologice, şi deci se poate defini drept cod iconic un sistem care face să corespundă unor mijloace grafice nişte *unităţi perceptive cultural codificate,* sau nişte unităti pertinente ale unui sistem semantic care rezultă dintr-o codificare prealabilă a experienței perceptive".

Apărut în acelaşi an, tratatul de semiotică vizuală al Grupul μ[61] îşi propune să delimiteze elementele minimale ale limbajului vizual şi tratează imaginea ca pe *un enunț alcătuit dintr-o suită de semne.* Spre deosebire de abordarea semiotică făcută de Francastel, Damisch sau Louis Marin, care privesc imaginea ca pe un *enunț particular,* ocupându-se de zone mari şi inventând concepte ad-hoc, Grupul μ îşi propune să găsească un model *general de semnificare* aplicabil oricărei imagini[62]. De altfel, ipoteza de plecare a acestor cercetători este că, dacă există legi generale ale semnificării şi ale comunicării, adică tocmai postulatul semioticii, atunci pot fi descoperite mecanismele generale specifice limbajului vizua1[63]

Noutatea față de abordările discutate[64] până aici constă în faptul că Grupul μ propune un model de analiză care să definească atât pictura, cât şi filmul sau alte arte preponderant vizuale; mai mult chiar, fiind vorba despre o perspectivă sincronică, toate tipurile de imagini sunt puse pe acelaşi plan, iar criteriul valorii nu este considerat relevant. Ideea, ar fi că orice imagine, dincolo de valoarea estetică, ar trebui să transmită semnificația după aceleaşi principii. Aşa încât autorii îşi propun să definească **semnul vizual,** pe care îl împart în două tipuri, **semnul** iconic şi **semnul plastic;** ei definesc şi o serie de reguli de segmentare a unităților pe cele două planuri, *plastic* şi *iconic,* căutând regulile de lectură a enunțurilor iconice sau plastice. Celălalt scop al tratatului este elaborarea unei *retorici a vizualului* prin stabilirea regulilor de lectură retorică ale enunțurilor vizuale, descrierea operatiilor retorice care actionează în aceste enunțuri, constituirea unei taxonomii de figuri şi descrierea efectelor lor.

Riguroasa analiză a semnului vizual propusă de autori porneşte de la ideea că semnul vizual, deşi alcătuit după alte criterii decât cel lingvistic, produce totuşi semnificație. Semnul *iconic* a constituit subiectul a numeroase studii de specialitate[65], toti cercetătorii find de acord că principala lui caracteristică este „asemănarea" cu un obiect real. Semnul *plastic* este semnul vizual căruia îi lipseşte referentul recognoscibil în realitate; tabloul cu subiect abstract se alcătuieşte din semne care mobilizează valori semnificative în funcție de cele trei componente care îl definesc: *culoarea, forma, textura.*

Conform teoriei percepției formei vizuale, decodarea oricărui mesaj vizual comportă două etape: prima constă în perceperea stimulilor vizuali prin senzații de trei tipuri: analizorii microtopografici corespunzând texturii imaginii, extractorii de motive

corespunzând formei şi analizorii cromatici, care corespund culorii. În cea de-a doua etapă, aceste trei tipuri de senzații vor fi corelate de privitor şi decodate conform unui *repertoar,* concept cheie pentru interpretarea semnului vizual. În urma comparației între senzațiile percepute şi conceptele din *repertoar,* urmează recunoaşterea obiectului reprezentat, şi se decodează imaginea.

Repertoarul este un sistem de *tipuri vizuale,* organizat în funcție de opoziții şi diferente, care intervine în receptarea enunțului vizual pentru a supune perceptia unei probe de conformitate cu modelul conceptual. Intervenția repertoarului este condiția *sine qua non* a caracterului semiotic al unui fapt vizual.

Tipurile sunt modele teoretice organizate în nivele, având proprietăți vizuale, dar nu numai, în funcție de memoria subiectului care le percepe şi de atributele obiectului. Fiind modele, *tipurile* se constituie în definiții; de aici rezultă că clasa la care se aplică această definiție este o clasă de percepte grupate într-un ansamblu ce neglijează o serie de aspecte judecate ca nepertinențe. La baza unui tip vizual se găseşte un prag de egalizare.

Conceptele de repertoar şi de tip pot fi legate de observațiile lui Gombrich comentate de noi înainte, şi anume de ideea că imaginea se creează şi se receptează în funcție de o convenție. Repertoarul este ceea ce Gombrich ar numi un ansamblu sau dicționar de prototipuri, aflate în cultura vizuală a privitorului, iar tipul vizual este înrudit cu conceptul de schemă. Pragul de egalizare care se află la baza oricărui tip vizual apare din necesitatea de a clasifica în mod pertinent o sumă de tipuri înrudite; spre exemplu, un privitor cât de cât cultivat va înțelege că o imagine în stil realist, o fotografie, un desen de copil sau un desen medieval reprezentând o barcă au la bază acelaşi tip, deşi fecare stil îl actualizează diferit.

Decodarea unui semn vizual se realizează datorită.a două tipuri de proprietăți ale acesteia: proprietățile globale (intrinseci), şi cele atomice (extrinseci). Proprietățile globale permit identificarea unui semn vizual în virtutea asemănării cu tipul cultural care se regăseşte în repertoarul privitorului: spre exemplu, se identifică desenul unui ochi pentru că reprezintă configurații spațiale corespunzând tipului cultural care este modelul ochiului, idee care apare şi la Eco; proprietățile atomice leagă fiecare unitate structurală de părțile subordonate şi de relațiile dintre ele; spre exemplu, se identifică desenul unui cap prin recunoaşterea locului în care apare (deasupra trunchiului) şi formelor părtilor (ochi, nas, gură). Proprietățile atomice devin pertinente în mod deosebit atunci când apar permutări, şi deci figuri vizuale. Cele două tipuri de proprietăți care permit decodarea semnului vizual marchează faptul că fiecare unitate structurală are valoare numai prin poziția sa într-un enunț vizual.

În concluzie, o unitate vizuală iconică sau plastică este recognoscibilă prin

1. proprietățile sale globale, adică prin forma (conturul), culoarea şi textura sa.
2. relațiile poziționale pe care le întreține cu unitățile care o înglobează
3. relațiile cu unitățile care o compun
4. prin unitățile care au precedat-o în timp şi în spatiu. Această proprietate este esențială pentru recunoaşterea unui element ce se repetă în desenele narative succesive.

Delimitarea celor două tipuri de semne vizuale, cel iconic şi cel plastic, constituie problema cea mai importantă a analizei în elemente a imaginii. **Semnul iconic** a fost descris dintr-o perspectivă lingvistică ce are în vedere nu numai fapte vizuale, ci şi lingvistice sau de altă substanță. În concepția lui Peirce, *iconul este semnul care are aceeaşi calitate sau aceeaşi configurație de calități ca obiectul pe care îl denotă*; spre exemplu, o pată neagră pentru culoarea neagră, sau diagramele care reproduc relații

între proprietăți[66] Această definiție, păstrată de Grupul μ, aduce în *discuție caracterul motivat al semnului iconic* şi *relația cu referentul sau.*

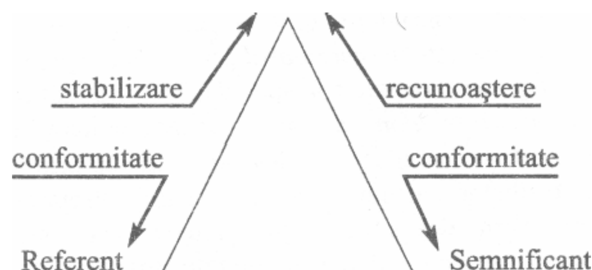
Referentul semnului iconic nu este definit ca realitate empirică, ci ca être de raison; în termenii lingvistici al lui Morris, referentul este un **designatum,** definit drept ceea ce luăm la cunoştiință şi nu un **denotatum,** adică obiectul real care există. Aşadar, referentul semnului iconic trebuie văzut drept o actualizare a obiectului, nu obiectul însuşi. La fel ca Eco sau Gombrich, şi Grupul μ observă că referentul unui semn iconic nu este un obiect extras din realitate, ci un obiect filtrat prin perspectiva culturii.[67] Discutam mai sus despre încercarea lui Leonardo de a găsi legea organică de creştere a copacilor, lege care să-i permită a găsi raportul dintre grosimea trunchiului şi corola de frunze. De fapt, Leonardo definea şi el referentul semnului vizual ca pe un designatum şi nu ca **denotatum,** dorinta lui fiind aceea de a reprezenta categoria de copac, şi nu un copac anume.

În conceptia Grupului μ, semnul iconic posedă o serie de trăsături asemănătoare cu referentul, conform definiției lui Peirce, dar el are, de asemenea, trăsături care provin de la producătorul de imagine. Aceste proprietăți ale semnului iconic pot fi analizate în funcție de transformările care apar în actul reprezentării. Cum remarca Gombrich, asemănarea imaginii cu obiectul nu există decât în imaginația noastră. In fapt, în momentul în care se transpune în imagine un obiect sau mai multe, acest proces are loc numai prin transformări de diverse tipuri: optice, geometrice, cromatice, etc. Transformarea provenind dinspre model este exclusiv vizuală, în schimb, cea venind dinspre producătorul de imagine are un punct de plecare vizual, dar nu se rezumă exclusiv la acesta pentru că în ea intră maniera, tehnica pictorului. Pentru a da un exemplu, un obiect reprezentat de un pictor realist şi de unul cubist exprimă grade diferite de procentaj între cele două tipuri de proprietăți. Conceptul de transformare apărea şi la Gombrich, care vorbea despre modificările aduse obiectului de materialul, tehnica şi starea de spirit a pictorului.

În măsura în care producăorul de imagine este el însuşi un tip, semnul funcționează pentru a doua oară, permițând recunoaşterea autorului. Când acesta este cazul, semnul iconic devine un semn cu dublă funcție, de a trimite la referent, dar şi la producător şi astfel se poate vobi despre amprenta stilistică a unui pictor, a unei şcoli sau perioade. Critica de artă analizează semnul vizual mai ales din această perspectivă şi astfel se realizează datarea sau atribuirea corectă a unui tablou.

Modelul general al semnului iconic, aşa cum este el definit in tratatul Grupului μ, are o structură tripartită formată din: referent, tip vizual şi semnificant.

Tip
transformări



Tipul este o clasă care are caracteristici conceptuale şi o reprezentare mentală , cu funcția de a garanta identitatea referentului cu semnificantul.

Referentul este un designatum actualizat, adică obiectul înțeles nu ca ansamblu neorganizat de stimuli, ci ca membru al unei clase, membru cu caracteristici fizice.

Semnificantul reprezintă un ansamblu de stimuli vizuali corespunzând unui tip stabil şi identificat datorită trăsăturilor sale ce fac posibilă asocierea lui cu un referent cunoscut, referentul însuşi fiind o ipostază a tipului.

Emiterea de semne iconice se poate defini ca producerea pe un canal vizual a unui simulacru al referentului, prin transformări aplicate în aşa fel încât rezultatul să fie conform cu modelul propus de tipul ce corespunde referentului; receptarea de semne iconice identifică un stimul vizual ca venind dinspre un referent care îi corespunde. Spre deosebire de semnul lingvistic, semnul iconic este motivat şi de aceea semnificantul şi referentul sînt corespondente, find conforme cu tipul ce reprezintă caracteristicile lor spațiale..

Tipul iconic nu este sinonim cu semnificatul lingvistic, pentru că nu are aceeaşi natură structurală şi nici nu întreține în structura semnului iconic acelaşi gen de relație cu semnificantul şi referentul ca semnificatul lingvistic. Rolul său este acela de a servi drept garant unui contract ce se leagă între un semnificant şi un referent care au trăsături comune. De asemenea, dacă un tip iconic poate fi întotdeauna verbalizat nu înseamnă şi că orice semnificat lingvistic ar fi iconizabil.

Modelul tripartit al semnului iconic a fost ulterior transformat de autori într-un model care conține patru termeni. Aşa încât, in lucrări ulterioare, ei s-au oprit îndeosebi asupra conceptului de asemănare făcând următoarea modificare:

Echivalentă
Tip
Semnificant
Recunoastere
Stabilizare
Conformitate
Conformitate

Referent
Stimul
Transformare

Referentul îşi păstrează definitia de obiect înteles ca designatum; în schimb, stimulul, termenul nou introdus, este definit ca suportul material al semnului vizual; spre exemplu, pete negre pe hârtie albă, mase în volum, trăsături, curbe. Aceste elemente există independent de faptul că trimit sau nu la un *tip* vizual şi, la fel ca *referentul, stimulul* ţine de latura fizică a semnului vizual. *Signifiantul* este un ansamblu modelat de stimuli, corespunzînd unui *tip* stabil, ansamblu la care se poate ajunge graţie *stimulului. Tipul* poate fi recunoscut datorită trăsăturilor *semnificantului* şi poate fi asociat unui *referent* cunoscut. *Tipul* este o reprezentare mentală la care se ajunge printr-un proces de integrare şi stabilizare a experienţelor anterioare, iar funcţia sa iconică este de a garanta identitatea dintre referent şi stimulul vizual.

Axa stimul-referent este marcată de *transformări.* Pentru a se trece de la imaginea unei pisici reale la imaginea aceleiaşi pisici pe hârtie, sau chiar a oricărei pisici se fac numeroase transformări : de mărime, de culoare, de volum, etc (optice, geometrice, cinetice, analitice). Axa referent-tip este definită de un proces de stabilizare şi integrare. În procesul recunoaşterii unei reprezentări privitorul confruntă ceea ce vede cu ceea ce ştie despre obiectul respectiv. Axa tip-semnificant are o funcţie semiotică pentru că aici se stabileşte echivalenta convenţională dintre un ansamblu de trăsături semantice şi un ansamblu de trăsături spatiale. De exemplu, ansamblul format de /corp/, /cap/, /mustăţi/ permite reprezentarea unei pisici. Axa semnificant--stimul este marcată de un proces de verificare a conformitătii în urma căruia apare recunoaşterea semnificantului.

Am prezentat pe scurt această modificare a modelului prezentat de Grupul μ în tratat pentru că ea a constituit subiectul unor discuţii între semioticieni. De asemenea modelul, pe care l-am preluat din tratatul de semiotică generală a unuia dintre autorii Grupului μ[68], este utilizat de întregul grup în studii ulterioare.

Semnul plastic, cea de-a doua manifestare a semnului vizual, pune multe probleme unei definiri dintr-o perspectivă semiotică. Dar această notiune este, afirmă autorii, necesară realizării unei retorici a vizualului care să se poată ocupa şi de non-figurativ; şi nu doar de arta abstractă a secolului al XX-lea, ci şi vitraliile cisterciene, motivele decorative din enluminurile irlandeze, etc.[69] Limita dintre figurativ şi non-figurativ poate fi, în anumite cazuri, greu de stabilit, ea tinând şi de anumite cunoştinte ale receptorului (repertoar); acesta este cazul covoarelor cu model floral, ce poate părea abstract la prima vedere, dar este numai stilizat la maximum. Există multi privitori care interpretcază tablourile abstracte, semnele plastice adică, în cheie iconică; ei proiectează asupra formelor abstracte o interpretare care le leagă de un referent din realitate, în stilul în care, în testele Rorschach, pacienţilor li se cere să interpreteze petele de cerneală. Totuşi, există tablouri abstracte ce refuză o interpretare iconică şi pot fi *citite* numai în cheie pur plastică. Dar codul plastic, în măsura în care există, mobilizează valori extrem de variabile, iar un enunt plastie poate fi examinat doar în funcţie de trei parametri: *culoarea, textura* şi *forma,* iar apoi din punctul de vedere al ansamblului format de aceste trei coordonate.

Pentru ca acest mod de a pune problema să fie mai clar, vom face o paranteză, părăsind pentru o clipă modelul Grupului μ, şi ilustrând trecerea de la semnul iconic la cel plastic cu un exemplu sugestiv; este vorba despre două experienţe ale primului pictor abstract, Kandinsky, experienţe care l-au facut să renunţe a mai picta după natură.

Prima întâmplare are la bază problema receptării, pe care pictorul o expune în termeni semiotici aproape. Kandinsky povesteşte că, vizitând expoziţia impresionistă de la Moscova, aflat în faţa unui tablou de Monet, nu recunoaşte tipul iconic reprezentat: ‚Deodată, pentru prima dată, mă găseam în faţa unei picturi care, după cum indica acel catalog, reprezenta o căpiţă de fân, pe care eu însă nu o recunoşteam. (...) Aveam senzatia că obiectul lipseşte din acea operă".[70]

Putem citi semiotic povestea lui Kandinsky în felul următor: din cauza *transformărilor* aduse de Monet obiectului, imaginea nu mai corespunde *tipului vizual* (cultural) al căpiţei şi privitorul, Kandinsky în acest caz, nu reuşeşte să lege *referentul* (căpita) de stimulii vizuali pe care îi primeşte *(signifiantul);* de unde senzaţia că „obiectul lipseşte". Ceea ce lipseşte este de fapt adecvarea semnului iconic utilizat de Monet la *tipul vizual;* la fel ca mulţi mari pictori, felul în care Monet vede capiţa este foarte diferit de codul cultural care funcţionase până atunci. lar în raportul dintre proprietăţile asemănătoare referentului şi cele originale, aparţinând producătorului de imagine, ultimele sunt favorizate.

Spuneam mai sus că, atunci când producătorul de imagine este foarte cunoscut, familia de transformări care îi caracterizează *stilul* devine ea însăşi *tip vizual* şi, pentru un privitor cultivat, intră în *repertoar.* Mai simplu spus, mulţi privitori pot recunoaşte stilul unui tablou, observând că pare a fi de Michelangelo, de manieră impresionistă sau pointilistă, fară a-i cunoaşte autorul; nu numai un pictor poate deveni *tip vizual,* ci mai ales un curent, o şcoală, un *stil*[71]. Cunoscând bine *tipurile* utilizate de un pictor, *stilul* lui, criticii de artă pot cu destulă precizie atribui opere nesemnate autorilor lor. De asemenea, marile şcoli de pictură sunt selectate valoric în funcţie de înnoirea *tipurilor vizuale* şi, în momentul în care un pictor reuşeşte să propună un set de *transformări* original şi semnificativ, el are toate şansele să intre în istoria picturii. În cazul lui Kandinsky, lectura în cheie iconică nu s-a putut produce deoarece el nu cunoştea formula, *codul* utilizat de impresionişti. În realitate, pentru un privitor care a trecut prin experienţa abstractă şi care are în *repertoar transformările* aduse obiectului de şcoala impresionistă, căpiţa este perfect recognoscibilă.

Cea de-a doua experienţă pe care o povesteşte Kandinsky este şi mai reprezentativă pentru înţelegerea legăturii dintre semnul iconic şi cel plastic deoarece accentuează elementul esenţial al primei experienţe, şi anume ideea desprinderii de obiect. Întorcându-se acasă pe înserate, Kandinsky povesteşte că are surpiza de a vedea un tablou de o nespusă frumusete pe care însă nu îl recunoaşte. Era unul dintre propriile sale tablouri, aşezat însă într-o pozitie şi într-o lumină care făceau referentul irecognoscibil: *„Nu am văzut decât forme Şi culori al căror conţinut era de neînţeles",* mărturiseşte el, iar mai tîrziu va adăuga: *‚acum ştiu că obiectul dăuna picturilor mele."*[72]

De fapt, nu obiectul este cel care dăunează, ci permanenta încercare a pictorului de a traduce în limbaj vizual obiectele din lumea înconjurătoare. Pentru Kandinsky, indiferent câte *transformări* ar aduce unui obiect în transpunerea lui pe pânză, ele nu sunt suficiente pentru a-i exprima concepţia despre pictură. În cazul lui, proprietăţile iconice aparţinând referentului nu pot decât strica, singurele care au valoare fiind proprietăţile care aparţin producătorului de imagine. De altfel, cele două experienţe ale lui Kandinsky se leagă în mod evident: numai un pictor cu o mare sensibilitate a formelor, culorilor şi texturilor ar putea în faţa *Căpilei lui* Manet, să ignore complet subiectul, concentrându-se asupra proprietăţilor exclusiv plastice ale imaginii şi uitându-le pe cele iconice.

Aceste exemple au darul de a clarifica principiul care se află la baza trecerii de la semnul iconic la cel plastic. Ele pun însă şi o problemă: cum poate semnul plastic să transmită semnificația? Ce rămâne din tabloul care nu *reprezintă* un obiect exterior recognoscibil în urma comparării cu un tip? Rămân clementele care în structura semnului iconic intră în componenta signifiantului, şi anume *formele, culorile, texturile;* numai că, în acest caz, ele nu mai apar în imagine organizate în aşa fel încât să trimită la un *tip vizual* şi la un *referent,* ci trebuie să se articuleze într-o nouă formă de *cod vizual.* Kandinsky era de altfel foarte preocupat de a nu cădea în decorativ. *Compozițiile* sale erau rodul a numeroase cizelări şi pictorul afirmă că ele reprezintă „expresiile care se formează în spiritul meu, într-un fel asemănător (improvizațiilor, n.n.), dar foarte lent şi pe care, după primele schițe, le examinez şi le prelucrez timp îndelungat şi aproape cu pedanterie. Aici, rolul dominant îi revine ratiunii, conştiinței, intenționalitătii, finalității. În acelaşi timp însă, dreptatea nu-i revine calculului, ci mereu sentimentului."[73]

Trebuie spus că, de multe ori, tablourile iconice au fost analizate de criticii de artă aproape în exclusivitate in termenii culorilor, formelor, texturilor, în cheie plastică deci, şi mai puțin prin raportare la subiect. Evoluția stilistică a unui pictor a putut fi astfel delimitată prin observații la nivelul tehnicii sale şi nu prin urmărirea relației dintre imagine şi referent. Lectura iconică a tablourilor a apărut în Renaştere, influențată de modelul antic; pentru Vasari[7°], de exemplu, valoarea tabloului este direct proportională cu gradul de asemănare cu realitatea. Cu vremea însă, şi mai cu seamă în secolul XX, s-a observat că formele, culorile, texturile semnifică dincolo de subiectul imaginii.

Pictura non-figurativă semnifică, însă o face în alt mod decât cea iconică; de aceea, **semnul plastic** va fi analizat de Grupul μ după alt model decât cel propus pentru semnul iconic. Ca să fie relevant din punct de vedere semiotic, semnul plastic ar trebui să contină o axa a semnificantului care să fie legată de o axă a semnificatului. În cazul semnului plastic însă, nu se poate vorbi despre un *tip, canon,* sau *schemă.* Codul plastic poate fi mai greu reconstituit în afara concretizării sale în enunț. Trebuie constatat, afirmă autorii, că în planul semnificantului unitățile simple nu există niciodată izolat, în absența actualizării. /Luminozitatea/ sau /rugozitatea/ nu îşi capătă semnificațtia decât în funcție de opoziții care se stabilesc la nivelul mesajului[75]. De asemenea, valorile semnificative pe care le poate lua semnificantul sunt extrem de dificil de stabilit. După cum observă autorii, semnul plastic poate fi mai greu de situat într-o tipologie de semne, deoarece țin de fie spre simbol, fie spre icon[76]. Vom discuta în cele ce urmează modelul propus de Grupul μ pentru analizarea **semnului plastic,** urmărind cele trei mari tipuri: **textura, forma,** şi **culoarea .**

I. Textura, prima familie a semnelor plastice se defineşte în felul următor: ,termen folosit de artişti pentru a defini calitatea tactilă a unei suprafete. Se referă atât la dispunerea, cât şi la dimensiunile şi volumul elementelor întâlnite în desfăşurarea suprafetelor (care pot fi *netede şi lustruite* sau *granulate şi aspre).* In pictură, textura este constituită din mici reliefuri de pasta colorată, variate ca grosime, striatii sau alte asemenea incidente ale materiei, care, prin prezenta şi altemarea lor cu zone mai netede, sporesc expresia suprafeței sculptate; uneori, pictorul renuntă la mijloacele materiale directe în favoarea altora, vizuale, redând textura prin efecte cromatice sau valorice[77].

Elementul textural se caracterizează printr-o dimensiune redusă, a cărei natură este data de *legea repetiliei* sale şi de *natura* sa. Grupul g defineşte două tipuri de textură: **granulele** *(le grain),* semnele care fac să intervină direct a treia dimensiune şi **petele** *(les macules),* semnele care nu fac să intervină decât indirect a treia dimensiune.

Semnificantul acestor două tipuri de semne se defineşte în funcţie de trei mari factori: **suportul** (pânză, lemn, hârtie, sticlă, etc) **materia** (familii de pigmenţi: minerali, naturali, organici, metalici) şi **maniera** (pensule, cuţite, etc). Aceşti semnificanţi sunt producători de sens, deşi numai în măsura în care privitorul are acces la un tip mai evoluat de **repertoar.**

Discutând o imagine din perspectiva texturii, se observă că ea poate fi alcătuită din ulei pe pânză, aşezat în tuşe mai subţiri sau mai groase, cerneală pe hârtie, şi aşa mai departe. Spre exemplu, Jackson Pollok este în primul rând un pictor de textură, iar modul în care aşeza vopseaua pe pânză a constituit materia a numeroase studii de specialitate. Izolând pentru beneficiul clarităţii modelului *textura* de *culoare sau formă* reiese clar că proprietatea suprafeţei este purtătoare de sens. Van Gogh considera că tuşele groase, unificate, dau senzaţia de linişte, spre deosebire de maniera originală de dispunere a vopselei care se regăseşte în majoritatea tablourilor sale. La Van Gogh, elemental plastic este de multe ori mai important decât cel iconic; ca la majoritatea pictorilor moderni, accentul cade pe *transformarea* obiectului prin tehnici plastice şi nu pe reproducerea referentială.

II. Sistematica **formei** va fi studiată de Grupul µ tot într-un context ‚pur", adică imaginând o situaţie teoretică în care forma ar putea exista fără a fi materializată într-o culoare sau o textură. Enunţul minimal studiat va fi constituit de *formă şi de fondul* pe care apare. Semnificanţii **formei** pot fi definiţi prin trei parametri: **dimensiunea, poziţia** şi **orientarea.** Toti aceşti parametri sunt relativi şi, din acest motiv, semnificaţia formei nu poate fi analizată decât într-un context limitat, adică fie în interiorul unui singur enunţ vizual, fie comparând două enunţuri.

1. Parametrul ***poziţiei*** poate fi analizat în funcţie de raportul faţă de *fond şi centrul imaginii* (foyer). Centrul imaginii este definit ca locul geometric al percepţiei vizuale, adică punctul nodal către care tind sistemele de axe care structurează spaţiul tabloului[78]. Semnificanţii poziţiei formelor din tablou pot fi caracterizaţi în primul rând în funcţie de raportul /central/- /marginal/. Formele marginale la rândul lor pot sugera o mişcare pe verticală (/înălţare/ sau /coborâre/) sau una pe orizontală (/spre stânga/ sau /spre dreapta/). Acestor mişcări potenţiale date de semnificanţii poziţiei le corespunde o axă semantică. 0 imagine puternic centrată trimite la semnificaţia de **stabilitate** sau forţă. În schimb, poziţia periferică poate fi considerată **slabă** sau **instabilă.** Semantismul în cazul raportului /dreapta/-/stânga/ conţine şi o valoare simbolică, specifică pentru cultura europeană, a temporalităţii; citim textele de la stânga la dreapta şi această obişnuinţă marchează şi lectura imaginii în sensul că ochiul parcurge spaţiul plastic în acceaşi ordine[79].

2. ***Dimensiunea*** *se* defineşte în funcţie de *scara privitorului şi* de *mărimea fondului.* La nivelul unidimensionalitătii, opoziţia de bază /mare/-/mic/ se nuanţează in /lung/-/scurt/, iar la nivelul tridimensionalitătii, apar cuplurile /voluminos/-/nevoluminos/. *Dimensiunea* este funcţie şi de *perspectivă.* Semnificatul dimensiunii este numit de grupul *µ* ***dominanţă.*** O /dimensiune importantă/ în raport cu fondul sau scara privitorului va putea fi, pe planul conţinutului ‚dominantă" sau „prezentă puternică", iar o /dimensiune redusă/ va fi ‚dominată" sau ,,cu prezenţă slabă".

3. ***Orientarea*** se defineşte în funcţie de *centru şi* de *fond, şi* poate fi definita ca o mişcare virtuală în cadrul fondului pe un traseu al cărui model poate fi stabilit. Această mişcare poate fi /centripetă/ sau /centrifugă/. Dar fie că este centripetă sau centrifugă, ea poate părea că se orientează /vertical/ (adică /urcând/ sau /coborând/) sau /orizontal/, /spre dreapta/ sau/spre stânga/. Semnificatul ***orientării*** este **echilibrul,** care poate f

definit în functie de două variabile: „potentialitatea mişcării" şi „stabilitatea". Maximul echilibru apare când orientarea este *orizontală,* verticalitatea prezentând un echilibru mai scăzut; maximul **dezechilibru** este produs de mişcarea pe /diagonală/.

Semnificatia ***formei*** provine deci din suma semnificației **poziției, dimensiunii, orientării** şi din relația dintre ele. Circularitatea, punctul de fugă, ritmurile de dimensiune, poziție sau orientare obținute prin legea repetării sunt toate exemple de semnificație a **formei,** iar structura tabloului a fost de nenumărate on analizată în exclusivitate în termenii organizării formelor.

III. Culoarea, cea de-a treia familie de semne plastice, a beneficiat de numeroase studii de specialitate. Pe planul expresiei, culoarea se poate defini în funcție de trei variabile: **nuanța** sau **tenta, luminozitatea** şi **saturația.**

1. ***Tenta*** sau dominanata cromatică este ,caracteristica (proprietatea) de bază, definitorie pentru once culoare - alături de luminozitate şi saturație - care exprimă chiar numele culorii respective: roşu, oranj, galben, verde, etc. Tenta este produsă de anumite radiatii luminoase, măsurabile în lungimi de undă, care variază de la o culoare la alta[80] Continutul ***tentei*** (de exemplu opozitia cald-rece) este eel mai productiv pentru analiză.

2. ***Saturația*** sau puritatea cromatică este un termen care ,defineşte gradul de intensitate cromatică (nu luminoasă) a unei culori. [...] Pe paletă saturația unei culori poate fi *scăzută* prin amestecul ei fizic cu alb, cu gri sau negru, cu complementara ei, cu o culoare opusă caloric, cu o culoare ruptă sau în amestec optic. În toate aceste cazuri culoarea devine mai putin vie, mai grizată." [81] Saturația se caracterizează la nivelul continutului prin cinci valori semantice: ostentație, energie, fericire, elegantă, căldură.

3. ***Luminozitatea*** ,unei culori depinde de intensitatea luminoasă a sursei de radiații şi de cea a radiațiilor primite de suprafața colorată"[82] şi se măsoară în treptele valorice situate între /închis/ (negru)şi /deschis/ (alb). Semnificațiile raporturilor /întunecat/- /luminos/ acționează prin cupluri opozitive precum „nocturn"-"diurn", „neliniştitor"- "liniştitor", ,misterios"-"inteligibil".

Semnificantii enumerați până aici, afirmă autorii, nu sunt şi nu au cum să se constituie într-un sistem de analiză exhaustivă, se propune doar un model. Este imposibilă construirea pentru **culoare** a unui sistem ierarhizat aşa cum s-a realizat pentru textură sau formă. *În cazul culorii, mesajul instaurează propriul său sistem local într-o relea de opoziții colorate.* Semnificația poate veni numai din juxtapunerea mai multor culori concrete, caracterizate prin atributele sale: spre exemplu, o culoare poate părea caldă sau rece, luminoasă sau întunecată, saturată sau nesaturată în funcție de contextul în care apare. În plus, simbolismul culorilor aparține şi unor zone culturale distincte, făcând astfel apel la un anume *repertoar.* De asemenea, cromatismul poate dobândi semnificație şi prin raportare la un semn iconic: astfel, roşul poate fi interpretat prin asemănarea cu sângele, albastrul cu marea, etc.

Semnul plastic constituie o sinteză a tuturor celor trei forme de manifestare; **textura, forma, culoarea,** iar semnificația sa, destul de vagă şi imprecisă, apare numai din contextul imaginii; fecare element devine semnificativ in funcție de eel lângă care se află. Modelul de analiză propus nu încearcă să fie exhaustiv pentru că premisa analizei este că la baza semnului plastic se găseşte un *cod lax.* După cum afirmă autorii, forma, culoarea sau textura pot fi interpretate drept produsul unei dispoziții psihice a pictorului[83]: o textură uniformă poate sugera stabilitatea, o formă instabilă dinamismul, o culoare întunecată şi saturată neliniştea. Privitorul are o mare libertate de lectură în cazul semnului plastic, dar în egală măsură, are nevoie şi de o cultură plastică, adică de un tip mai elaborat de *repertoar* pentru aceasta.

Este important că, deşi nu se poate alcătui un alfabet al formelor, culorilor şi texturilor, totuşi modelul de analiză propus urmăreşte coordonate suficient de precise, eliminând impresionismul.

În analiza narativitătii, coordonatele plastice[84] sunt foarte importante, iar lectura iconică a imaginii nu exclude o lectură în cheie plastică. Dincolo de raportarea la referent, orice imagine ar trebui citită şi în cheie plastică, adică prin urmărirea modului în care **formele, textura,** şi **culoarea** produc semnifcație. Spre exemplu, dinamismul vizual al tabloului poate fi analizat în termeni plastici: dezechilibrul rezultat în urma utilizării unor *forme orientate* pe diagonală, sau al unei disproporții de *mărime* între forme, a unui *contrast cromatic* pot sugera iminenta acțiunii inerente oricărei deveniri narative. De asemenea, raporturile care apar în imagini ce folosesc în egală măsură semne plastice şi iconice (cum ar fi ilustratiile lui Dali la *Alice în lara minunilor),* pot fi mai bine analizate cu ajutorul acestui model.

Imaginea poate fi deci citită prin mai multe metode care pornesc fie dintr-o perspectivă *diacronică,* iconologică, fie din una *sincronică,* semioticâ sau gestalt-istă. Există o ierarhie a sistemelor de lectură care, departe de a se exclude reciproc, pot fi utilizate împreună: tabloul poate fi citit ca un text, prin integrarea într--un arhitext cultural, dar de asemenea, poate fi citit prin cunoaşterea codului specific în care este alcătuit. Ca şi textul, imaginea are la bază o ierarhie de coduri suprapuse şi lectura ei presupune cunoaşterea acestor coduri. Chiar dacă metoda iconologică priveşte mai ales spre valoarea estetică a operelor de artă, în timp ce semiotica analizează modul în care semnifică limbajul vizual, ele nu se exclud, ci se completează.

[1]Francasel,1972, pag 210 2

[2]Panofsky, 1939
[3] Panofsky, 1980
[4]Panofsky, 1980, pag. 60
5 Panofsky, 1967, pag. 24
[6] Gombrich, 1977
[7] Panofsky, 1975
[8] Panofsky, 1980, pag. 61
9 Panofsky, 1980, pag. 62
[10] Dittman, 1988, pag. 82
[11]*Orice persoană confruntată cu o operă de artă, fie că o recreează estetic, f e că o investighează rafional, este afectată de cei trei constituenfi: forma materializată, ideea (pentru artele plastice, subiectul) Şi confinutul. Teoria pseudo-impresionistă conform căreia ,forma si culoarea ne vorbesc de formă Şi culoare şi atîta tot" este pur şi simplu nefondată. Prin perceperea estetică se realizează unitatea acestor trei elemente, şi toate contribuie la ceea ce denumim delectarea estetică pe care o procură arta. Perceperea re-creatoare a unei opere de artă nu depinde deci numai de sensibilitatea înnăscută ci de educatia vizuală a observatorului, ci şi de orizontul său cultural. Nu poate fi vorba de existenfa unui privitor eminamente „naiv".* Panofsky, 1980, pag. 45
[12]Hatzfeld, 1952
[13]""Using the famous Saussurean terms, Wollflin has shown the interplay between synchrony and diachrony in the investigation of art. Precisely this was the purpose of

the present book, where these principles are applied to the literary field in its inseparability from art." Hatzfeld, 1952, pag. 222-223

[14] Huizinga, 1977

[15] Hocke, 1973, 1977

[16] Grigorescu, 1980

[17]Gandelman, 1986

[18] Gandelman., 1991

[19]„ Mais si l'ecrivain se „mire" dans les mots qui deviennent images, le peintre lui aussi se mire: dans les images qui deviennent mots et actes de 'langage'. Ainsi notre ouvrage pretend s'inscrire dans une tradition qui va de l'Emblematique *â la Koncrete Poesie;* qui va de calligrammes au „pictogrammes" de Herbert ou de Harsdărffer aux ‚correspondances" de Baudelaire; de ‚Sonet des Voyelles" aux *Calligrammes* d'Apollinaire et au Lettrisme..." (s.a.), Gandelmann, 1986, pag. 10

[20] Marin, 1971

[21] ‚Un tableau se voit globalement tout d'une vue, comme une totalite qui implique non seulement un point de vue qu'eventuellement (mais eventuellement seulement) un code perspectif peut determiner selon une construction plus ou moins rigoureuse, mais que l'on doit entendre plus profondement comme la distance et l'orientation d'un regard situe „hic et nunc" dans un espace existentiel de comportement, mais aussi, le retranchement de l'espace du tableau de cet espace existentiel, espace autre qui, annulant de faYon interne l'espace vecu, se constitue dans un lieu essentiel que nous appelerons utopie." Marin, 1971, pag. 20

[22]*l'unite plastique de representation ou encore l'unite de vision du tableau.*

[23] Marin, 1971, p 20

[24] „L'unite de vision du tableau est un totalite structuree, organisee de mouvements de l'e il, une structure de regards et le tableau est le jallonnement de la surface plastique par un ensemble de„signes" â la fois topiques et dinamiques destines â guider le regard, â lui faire accomplir un circuit, â surmonter des obstacles, â retarder, â differer dans une difference â la fois temporelle et spatiale, l'accomplissement de l'unite de vision comme totalite structuree." Marin, 1971 pag. 20-21

[25] Marin, 1971, p 42-43

[26]„La peinture moderne, avec Paul Klee, nous decouvre ainsi les mecanismes profonds de toute peinture, comme ordre autonome de signification ; Elle nous decouvre seulement que la lecture d'un tableau â quelqu'epoque qu'il appartienne, n'est pas l'affaire d'un don inne et misterieux que possederait un certain regard par nature, mais l'apprentissase souvent diffficile, complexe de codes hierarchises articules les uns aux autres qui permettent, autant que cela est possible, de refaire la construction creatrice de peindre dans ses aspects conscients et inconscients. Codes ou se traduisent de facon elle-meme complexe les ideologies et les representations d'une epoque, d'une classe, d'un grup social, d'une culture, mais qui s'integrent les uns aux autres, s'unifient par le proces createur dans l'unite „delectable" du tableau." (s.n.) Marin, 1971, p 99

[27] Marin,1977

[28] Marin, 1977, pag. 122

[29] "D'ou il s'ensuit qu'ils sont incapables de mettre deux figures ensemble ou de tisser une quelconque histoire parce qu'ils ne comprennent pas l'excellence d'un art si noble." Marin, 1977, pag. 15

30 Marin, 1977, pag. 44

31Marin, 1977, pag. 93

32 Damisch, 1993

33 Louis Marin studiază această problemă şi în *Des pouvoirs de l 'image,* 1993, într-un demers invers fată de cel făcut de Hatzfeld în *Literature through Art, şi* anume urmărind imaginea, studiind-o şi analizînd-o prin intermediul textelor literare. Text-dl este folosit pentru a da răspunsuri privitoare la statutul imaginii, la natura ei profundă, şi Marin va încerca să explice obişnuinta filozofiei occidentale de a vedea imaginea ca pe un o imitatie a unui lucru, ca pe un dublu care se substituie obiectului, o re-prezentare.

34 Francastel, 1972

35 Francastel, 1972, pag. 24-25

36 Francastel, 1972, pag. 26-27 Idee care se leagă de perspectiva lui Panofsky şi care apare şi la Marin, 1993, citată mai devreme.

37Francastel, 1972, pag. 32

38 Francastel, 1972, pag. 113

39 Francastel, 1972, pag. 113

40 Francastel, 1972, pag. 160

41 Francastel, 1972, pag. 165

42 Francastel, 1972, pag. 177; conceptul de memorie apare cu un rol foarte important la Gombrich, în *Art and Illusion.*

43 Damisch, 1977

44 În „Jubilate virgini, omnis terra, exultate nubes ou huit theses pour H.D.", Michel Constantini (1998) analizeaza efectul pe care această revoluție în gândirea despre artă 1-a avut asupra cercetărilor iconologice şi semiotice.

45 Damisch, 1992 , 1997

46 Damisch, 1987, 1993

47 Kibedy Varga, 1989

48 Grupul g 1995, pag. 104

49 vezi şi Carani, 1997-1998

50Gombrich, 1960

51 Gombrich, 1960, pag 47 , citatul este din Quintilian *Institutio oratoria, VII, X,* 9

52 vezi şi „Istoria teoriei proporțiilor umane ca reflectare a istoriei stilurilor" în Panofsky, 1980

53 în tratatele manieriste ale lui Zuccari şi Lomazzo se sustine ideea că pictura nu mai trebuie să copieze realitatea, actiune plată şi servilă, ci să o recreeze, înfrumusetând-o.

54 Gombrich, 1960, pag.255

55 Eco, 1992. *La production des signes* este considerată de autor o adaptare *a Tratatului de semiotică generală* (Bompiani, Milano, 1975), pe care consideră că a depăşit-o prin lucrările ulterioare, mai ales *Structura absentă,* 1972.

56 Eco(1992), pag. 5

57 vezi şi Brandt 1990-2000

58 Eco (1992),pag. 35

59 Eco (1992), pag.58

60 Pentru Eco semnul iconic este un text, dovada find că echivalentul său verbal nu poate fi niciodată un singur cuvânt, ci o frază. În absenta contextului lor, unitătile iconice nu au statut şi nu apartin unui cod; aşadar, în afara contextului, semnele iconice nu sunt semne şi, în măsura în care nu sunt asemănătoare cu obiectul denotat, este dificil de spus de ce semnifcă. Şi totuşi semnifică. Aşa încât, în concepţia lui Eco, textul iconic, mai mult decât să depindă de un cod, este un proces de instaurare a codului. Vezi şi Eco (1998)" Reflections â propos du debat sur l'iconisme (1968-1998)".

61 Grupul g, Centre d'etudes poetiques, Universite de Liege, Francis Edeline, Jean-Marie Klinkenberg, Phillipe Minguet, 1992

62 Grupul g consideră că există două feluri de abordare a imaginii din perspectivă semioticâ, fiecare dintre ele cu o metodă şi un obiect de studiu diferit. Prima, *macrosemiotica* este o abordare generală a legilor semnifcatiei vizuale, iar noi am subliniat mai ales strânsa legătură pe care *macrosemiotica o* are cu iconologia. *Microsemiotica,* în schimb, este abordarea care vede imaginea drept un enunt alcătuit dintr-o sumă de semne vizuale. Un bun exemplu este cercetarea lui Rene Lindekens, *Elements de semiotique visuelle,* 1976, în care domneşte modelul lingvistic aplicat imaginii. Însă cel mai bun exemplu de microsemiotică este chiar tratatul Grupul µ.

63 Grupul g , 1992, pag 9

64 vezi şi recenzia la volum a lui Sonesson din 1996

65 vezi şi numărul special al revistei *Visio* dedicat iconismului şi intitulat „Iconicite, Hypoiconicite", vol.3, nr. 1, printemps 1998.

66 i'icone est ce qui exhibe la meme qualite, ou la meme configuration de qualitss, que l'objet denote, par exemple une tache noire pour la couleur noire; les onomatopees; les diagrammes qui reproduisent des relations entre proprietes", Ducrot, Todorov,1972, pag. 115

67 Car s'il y'a un referent au sign iconique, ce referent n'est pas un „objet" extrait de la realite, mais, toujours, et d'emble, un objet culturalise. [...] Si l'on copie quelque chose, c'est un aspect selections de l'objet; et on le communique dans un enonce ou au *content* (contenu) se mele indisssolublement un *comment* (commentaire)" Grupul µ, 1992, pag 130

68 Klinkenberg, 1996, pag 291-292

69 Grupul µ, 1992 , pag.186

70° *Kandinsky,* 1980, pag 15.

71 Această linie de analiză apare mai ales la Alois Riegl în *Istoria artei ca istorie a stilurilor,*

1998

72 *Kandinsky,* 1980, pag.16

73 Kandinsky, 1994, pag 118

74 Vasari, 1968

75 Grupul .t, 1992, pag.191

76Grupul µ, 1992, pag.195

77*Dictionar de artă, vol* II, 1998, pag.164

78 Grupul µ op cit, pag. 213

79 Sistematica formei a fost studiată mai ales din perspectiva psihologiei perceptiei vizuale şi în studiile lui Arnheim (1995) se pot găsi numeroase referiri la semnificatia

raportului central-marginal. Arnheim descrie structura compozitiei plastice considerând că, elementele de pornire nu sunt lucruri sau forme, ci vectori." pag.27

80 *Dicționar de artă, vol* II, 1998, pag 161

81 *Dictionar de artă, vol* 11, 1998, pag. 113

82 *Dicgionar de artă, vol* II, 1998, pag. 267

83 Les traits formes, ou la couleur, ou la texture peuvent en effet etre interpretes comme le produit d'une disposition psychique ou phisique particulisre supposse. Le produit devient ainsi signe fige de cette disposition : telle trâce plastique renvoyant a la ,hâte", a la ,fluidite des sentiments et des perceptions", telle plage de couleur uniforme renvoyant a la ,,stabilite".Les signifies plastiques seraient donc un systeme de contenus psychologiques postules par le recepteur, et qui n'ont pas necessairement de correspondant dans la psychologie scientifique."Grupul μ, 1992, pag.195

84 vezi şi Carani, 1996-1997

Capitolul II

MODELE LITERARE ÎN NARAȚIUNEA VIZUALĂ

„Orice tablou este ilustrația unui text absent"

Imaginea poate fi citită aşadar în două chei care nu se exclud reciproc: există un cod ce ține în primul rând de percepția şi de semiotica specifică limbajului vizual, dar există, de asemenea, o lectură iconologică care cere interpretarea în context cultural (referința la texte literare, legende, etc.). Narațiunea vizuală presupune, mai mult decât oricare alt tip de imagine, utilizarea ambelor chei de lectură, iar în *repertoarul* privitorului ar trebui să se găsească atât cunoştințele pentru decodarea limbajului plastic, cât şi cultura necesară legării secvenței vizuale de o poveste la care se face aluzie prin titlu. Desigur, un tablou poate fi interpretat în cheie pur plastică, deci înțeles la un nivel preiconografic şi dacă privitorul nu se află în posesia codului cultural înțeles în sens larg. Dar, în cazul acesta narațiunea vizuală este absentă.

1. Sensul termenului de narațiune

În principiu, sensul termenului de *narațiune* este acela de discurs oral sau scris care are ca subiect un *eveniment sau mai multe*. Această definiție presupune ca de la sine înțeles faptul că povestea se exprimă prin intermediul limbajului verbal. Numai prin extindere de sens se poate trece de la expresia verbală la alte expresii şi există un al doilea sens al termenului unde *narațiune* desemnează succesiunea de evenimente, reale sau imaginare, indiferent de limbajul în care se exprimă.

Diferența esențială dintre aceste două accepții ale termenului este că, în timp ce prima definiție se referă la uzajul comun al cuvântului, cea de-a doua introduce o lărgire de sens tocmai la nivelul substanței expresiei. În orice caz, indiferent la care dintre definiții ne referim, trebuie remarcate două lucruri; primul este că *fără eveniment sau chiar succesiune de evenimente nu există narațiune*; din acest motiv, se pune accentul pe *necesitatea devenirii temporale în realizarea oricărei narațiuni*. Cel de-al doilea lucru important este că *termenul de narațiune se referă în primul rând la limbajul verbal şi că de câte ori îl vom folosi pentru imagine, vom face o extindere de sens*. Această idee ridică însă tulburătoarea întrebare: nu cumva atunci când receptăm o narațiunea vizuală, o facem cu instrumentele pe care ni le dă narațiunea verbală? Oare nu cumva, atunci când vedem o imagine ce ar putea reprezenta o narațiune, proiectăm, conştient sau nu, asupra ei o poveste pentru a umple spațiile de indeterminare?

Ideea care se află la baza tuturor teoriilor structuraliste despre narațiune este că orice narațiune are două părți: o *istorie*, *conținutul* sau lanțul de evenimente (acțiuni şi întâmplări, personaje şi descrieri) şi un *discurs*, adică *expresia*, modul în care conținutul

este comunicat. În alți termeni, istoria se referă la **ce** se spune într-o narațiune, iar discursul la **cum** se face acest lucru. Aşa încât, cercetătorii structuralişti din domeniul naratologiei au încercat să găsească un model de analiză care să se poată aplica oricărei narațiuni. Teoria lor este că în spatele mulțimii de forme narative se ascunde un tipar comun (conținutul, *istoria*) care se manifestă sub forme diferite (actualizarea într-un *discurs* concret).

Această idee a împărțirii narațiunii în două planuri poate fi foarte productivă pentru analiza imaginii, deoarece separă conținutul de expresie şi porneşte de la premisa că acelaşi conținut poate fi materializat în mai multe substanțe ale expresiei. Pentru clarificare,vom reproduce schema lui Seymour Chatman, cercetător american care a făcut o paralelă între narațiunea literară şi film :

Narațiune	Istorie (Conținut)	Evenimente:acțiuni,întâmplări personaje, descrieri	Forma conținutului
		Oameni,lucruri,etc,procesate de codul cultural al autorului	Substanța conținutului
	Discurs (Expresie)	Structura transmisiei narative	Forma expresiei
		Manifestare : verbală,cinematică baletică,vizuală	Substanța expresiei

Din această schemă ar reieşi deci că, în principiu, acelaşi conținut narativ ar putea fi exprimat în mai multe expresii; deci, atunci când se face trecerea de la un cod la altul, în cazul acesta de la verbal la vizual, conținutul narativ ar trebui să rămână acelaşi, şi doar expresia să se modifice. Însă fiecare cod transmite semnificația diferit, iar diferențele dintre limbajul verbal şi cel vizual sunt foarte mari. Mai precis, substanța expresiei, adică structura transmisiei narative, se modifică şi ea atunci când se modifică forma expresiei. De altfel, în mod evident, receptăm diferit narațiunea într-un roman față de cea dintr-un tablou. Nu mai puțin totuşi, este important că legătura dintre o narațiune literară şi un tablou care îi preia subiectul este clară. Vom încerca să urmărim în acest capitol în ce mod conținutul, *istoria* literară, se modifică sau nu atunci când se trece de la un limbaj la altul; pentru aceasta, vom urmări mai ales modul în care se realizează narațiunea în imaginea fixă .

2. De la acțiune la narațiune

Dacă definim narațiunea drept eveniment sau sumă de evenimente, atunci prima problemă care se ridică este în ce mod imaginea fixă poate găsi o metodă de a trece de la reprezentarea unei acțiuni la narațiune. Observând că multe tablouri sunt considerate narative deoarece reprezintă *acțiuni*, Kibédi Varga, autorul singurului model cu valoare teoretică în naratologia vizuală, încearcă să delimiteze elementele minimale ale unei

narațiuni vizuale pornind de la ideea că aceasta necesită prezența unor ființe vii aflate în acțiune. Dar, continuă el, un subiect, un obiect şi o acțiune sunt suficiente pentru a constitui o narațiune? Deoarece, ceea ce caracterizează orice poveste este faptul că ea prezintă una sau mai multe acțiuni într-un cadru teleologic: povestea are un început şi un sfârşit şi, în plus, conține o înfruntare, triumful asupra unui obstacol. În acest context, se va formula problema esențială a teoriei sale, şi anume analizarea modului în care se poate face *trecerea de la reprezentarea unei acțiuni la narațiune*.

Una dintre metode este multiplicarea *acțiunilor* prin *juxtapunerea* imaginilor; Kibédy Varga aminteşte experimentul cineastului rus, Kulechov, care a juxtapus imagini non-narative, fără legătură între ele, în care prima arăta mereu acelaşi portret, în timp ce a doua reprezenta obiecte variate; rezultatul a fost că publicul interpreta expresia feței personajului într-o manieră diferită de fiecare dată, iar interpretarea şi deci sensul acțiunii, depindea de obiectul asociat. Kibédy Varga trage de aici concluzia că juxtapunerea a două imagini non-narative, dintre care una conține o ființă vie este suficientă pentru reprezentarea unei *acțiuni.* Şi mai interesant este cazul alăturării unor imagini narative cu subiecte independente, care spun poveşti diferite şi care poate duce tot la alcătuirea unui tip de discurs narativ. Spre exemplu, Egon Verheyen a încercat să restabilească ordinea în care cele cinci tablouri ale lui Mantegna, Perugini şi Costa erau dispuse în „Studiolo" al Isabellei d'Este la Mantova pentru a regăsi sensul de natură narativă care trebuia să-i transpară privitorului .

Seria de imagini narative este creată pe principiul *juxtapunerii acțiunilor*. Varga observă că cele mai multe astfel de serii narative au în centru *biografii* ale unui erou, sfânt sau rege. Concepute pentru a-şi ocupa locul în decoruri grandioase, biserici sau palate, tapiseriile sau frescele erau astfel concepute încât poveştile reprezentate să se integreze arhitecturii. Considerentul naratologic care duce la alegerea *biografiei* eroice ține de o anumită lineariate şi simplitate a acestui tip de discurs, iar autorul observă că în multe tapiserii legăturile dintre imagini sunt puține, ceea ce le unifică fiind personajul central şi paradigma măreției lui. Varga pune în aceeaşi categorie biografia, epopeea şi tapiseria, considerându-le genuri narative care se apropie de retorica epidictică a elogiului.

Imaginea unică poate sugera devenirea temporală şi *prin multiplicarea scenelor în interiorul aceluiaşi tablou*, iar Varga analizează patru exemple în care apar tipuri diferite de *juxtapunere.* Într-un tablou inspirat din *Metamorfozele* lui Ovidiu, *Apolo şi Daphne*, Bonsignori reprezintă într-un mod neverosimil cele două *acțiuni* ale poveştii, urmărirea şi metamorfoza, *alăturându-le* pur şi simplu: Apolo apare de două ori, Daphne la fel, o dată figurată ca fată şi o dată ca dafin. Benozzo Gozzoli utilizează în schimb pentru povestea morții Sfântului Ioan Botezătorul o metodă mai subtilă: în avant-scenă Salomeea dansează, în timp ce Ioan Botezătorul e decapitat într-o cameră laterală, iar într-o cameră din spate Salomeea oferă capul lui mamei sale. Folosind acest procedeu al *repetiției*, pictorul figurează personajele variindu-le poziția şi dimensiunea.

În *Întâlnirea sfînului Anton cu Sfântul Paul* Sasseta recurge la un procedeu asemănător, dar atenuează neverosimilul şi mai mult. Pictorul arată dificultățile pe care sfântul Anton a trebuit să le învingă înainte de a-l întîlni pe sfântul Paul, reprezentându-l în trei etape ale parcursului său; spațiul care separă cele trei apariții este atât de dens, încât, în opinia lui Varga, înlocuieşte timpul. În cel mai interesant exemplu, *Mana* lui Poussin, organizarea spațială sugerează devenirea temporală. Poussin figurează israeliții culegând mana în deşert, iar lectura tabloului începe în josul tabloului în stânga (nenorocirea celor care suferă de foame), merge spre dreapta (descoperirea manei care cade din cer) şi se termină mai sus, în centru, unde şefii mulțumesc lui Dumnezeu. Fără a se dubla sau tripla acelaşi personaj, ca în celelalte cazuri discutate, Poussin

departajează grupuri care reacţionează mai repede sau mai încet. În toate exemplele expuse Kibédy Varga a urmărit modalităţile prin care pictorii au reuşit sugerarea *mişcării*, fără de care naraţiunea nu poate fi concepută.

Un alt caz este acela al imaginii unice în care nu se figurează decât un moment. Reprezentarea *acţiunilor* diverse (Poussin) este înlocuită aici de *emoţiile* contradictorii înscrise pe chipul personajelor, adică ceea ce prescrie doctrina *punctum temporis* (*pregnant moment*), elaborată mai ales de Shaftesbury la începutul secolului al XVIII-lea: pictorul, pentru a cuprinde întreaga poveste, trebuie să aleagă momentul de maximă tensiune, acela în care personajul îşi dă seama brusc de o schimbare, iar chipul său reflectă *emoţii violente şi contradictorii*. Kibédy Varga exemplifică această metodă prin *Festinul lui Balthazar* de Rembrandt şi *Les reines de Perse devant Alexandre* de Le Brun. Aici expresia de pe chipul personajelor încarnează peripeţia şi sugerează restul poveştii, atât ceea ce precede acţiunii reprezentate, cât şi ceea ce urmează. Emoţiile de pe chipurile personajelor repartizate în spaţiu conţin o mare gamă, care, într-o reprezentare teatrală, s-ar succede *în timp* pe feţele şi în acţiunile personajelor. Într-o astfel de abordare, nu se caută comunicarea unei poveşti, ci a sensului ei, mesajul său emoţional: frica lui Balthasar, generozitatea lui Alexandru. Lentoarea epică din tapiserii este depăşită prin alegerea unui moment de criză, iar naraţiunea se pierde, locul ei fiind luat de mesajul retoric.

Autorul va face apoi o taxonomie a tipurilor de imagini narative: *tabloul unic* (alcătuit din *unul* sau *mai multe nuclee* juxtapuse) şi *seria* (în cadrul căreia fiecare imagine poate fi alcătuit din unul sau mai multe nuclee juxtapuse). În opinia sa, distincţia cea mai importantă se poate face între naraţiunea vizuală în *serie* şi cea comprimată într-*o singură imagine*, pentru că fiecare dintre aceste formule exprimă o concepţie anume. Seria narativă are un caracter epic, povesteşte viaţa unui erou şi caută să deştepte admiraţia privitorului, iar imaginea unică are un caracter dramatic, sugerează o criză şi suscită receptorului emoţii violente, ca mila, simpatia, spaima. Naraţiunea epică este paratactică, iar naraţiunea dramatică este una concentrată şi ierarhizată, fiecare detaliu fiind supus intrigii principale, care se îndreaptă spre o criză.

3. Modelul lui Genette

Abordarea lui Kibédy Varga porneşte de la exemple şi încearcă o sistematizare şi clasificare a lor, urmărind mai ales modurile în care imaginea poate semnifica *mişcarea* şi *devenirea temporală*. În ceea ce ne priveşte, vom face un demers invers din cauză că pornim de la ideea că naraţiunea este un gen eminamente verbal şi că majoritatea imaginilor narative pornesc de la un text. În plus, credem că privitorul este marcat de obişnuinţa lecturii textelor narative şi că tinde să utilizeze un mecanism asemănător până la un punct şi pentru interpretarea imaginii. De altfel, considerăm că relaţia dintre text şi imagine se vădeşte a fi deosebit de puternică în cazul artei narative; o dovadă ar fi că perioadele din istoria picturii care au apreciat cel mai mult arta narativă, Evul Mediu, Renaşterea, Clasicismul au fost şi cele care au acordat cea mai mare atenţie legăturii dintre aceste două arte; de asemenea, credem că prima etapă în desprinderea picturii de naraţiune a fost despărţirea de literatură. Aşa încât, în cele patru tipuri de imagine alese de noi, tabloul cu subiect literar, ilustraţia, seria narativă şi banda desenată, vom urmări modul în care narativitatea imaginii se schimbă în funcţie de raportarea la text.

Ceea ce ne propunem în acest capitol este o abordare mai sistematică, extinzând un model literar spre realizarea unei metode de analiză a imaginii narative fixe. Evident, limbajul vizual reprezintă naraţiunea cu totul altfel decât textul literar şi de aceea conceptele preluate vor fi redefinite din temelii. Dar cum în domeniul naraţiunii literare există mai multe metode verificate, care şi-au dovedit valabilitatea, iar cercetătorii structuralişti pretind că dau o gramatică a naraţiunii care s-ar aplica tuturor poveştilor posibile, vom încerca să o aplicăm imaginii narative. Dintre modelele propuse de naratologi, l-am preferat pe cel al lui Genette (*Figures III)* şi vom încerca să adaptăm conceptele utilizate de el în naraţiunea verbală. Pentru a analiza imaginea ne vom baza pe ideile prezentate pe larg în capitolul anterior: ***imaginea codifică prin organizarea sa spaţială o semnificaţie, în cazul exemplelor alese de noi, o semnificaţie narativă, care poate fi citită şi interpretată; enunţul vizual utilizează două tipuri de semne, cel iconic şi cel plastic şi se poate face o lectură a imaginii după acest model.***

Genette analizează discursul narativ literar în funcţie de trei categorii, împrumutate din analiza verbului, **timpul**, **modul** şi **vocea**. Ar putea părea paradoxală încercarea de a adapta imaginii un model ce îşi are originea în analiza verbului, însă, în ultimă instanţă, a povesti înseamnă a utiliza verbe. Pe de altă parte, cele trei categorii aduc în lumină o serie de probleme foarte importante, cum ar fi timpul imaginii, problematica naratorului, perspectiva narativă, şi altele. Deşi teoria lui Genette este foarte cunoscută, vom relua definiţiile date de el, reformulându-le pentru imagine.

4. Timpul povestirii

Genette porneşte de la ideea că ***timpul povestirii*** nu este niciodată egal cu *timpul desfăşurării evenimentelor în istorie*, iar raporturile dintre timpul istoriei şi cel al discursului vor deveni relevante pentru analiză. Toată lumea ştie că succesiunea evenimentelor într-o povestire sau un roman poate fi alta decât cea în care se petrec în istorie şi revine cititorului sarcina să le lege şi să le aşeze în **ordinea** firească, logică. De asemenea,în discursul narativ evenimentele pot fi povestite în diverse ritmuri, sau mai precis, **durata** lor poate varia în funcţie de viteza pe care autorul o consideră necesară. De asemenea, o poveste poate repeta, ca un leit-motiv, evenimente care nu se întâmplă în timpul istoriei decât o dată, iar **frecvenţa** repetării lor este relevantă.

Una dintre cele mai interesante idei din acest pasaj este aceea a iluziei temporale pe care o propune textul literar; astfel, *timpul naraţiunii* nu este un timp logic, ci numai un simulacru, numit de autor *pseudo-timp*. Naraţiunea verbală îşi permite, aşadar să dilate anumite momente, să reducă sau să treacă sub tăcere altele, selectându-le în funcţie de relevanţa lor pentru semnificaţia textului. Timpul discursului narativ verbal devine astfel acelaşi lucru cu *timpul lecturii*, iar acest mod de a pune problema este esenţial pentru analiza imaginii. Dacă singurul timp „măsurabil“ al naraţiunii verbale este acela al lecturii, atunci în această ecuaţie poate fi introdus şi ***timpul lecturii imaginii***. Chiar dacă lectura imaginii diferă profund de cea a textului, totuşi, cel puţin în cazul naraţiunii vizuale, privitorul trebuie să lege traseele potenţiale ale lecturii într-o poveste.

Important este că timpul discursului verbal este el însuşi un timp iluzoriu. În opinia lui Roland Barthes, temporalitatea este doar o clasă structurală a discursului narativ exact la fel cum în limbă timpul nu există decât sub formă de sistem. Din punctul de vedere al naraţiunii, ceea ce numim *timp* nu există decât funcţional deoarece

timpul propriu-zis nu aparține discursului, ci referentului; narațiunea şi limba nu posedă aşadar decât un timp semiologic, adevăratul fir temporal fiind o iluzie referențială.

5. Lectura imaginii şi timpul receptării .

La fel ca textul literar, imaginea propune şi ea *un pseudo-timp care este acela al lecturii sale.* Lessing considera că tabloul este perceput instantaneu, şi a clasificat artele în funcție de criteriul receptării lor, dar concepția sa se bazează tocmai pe ideea că pictura *nu ar trebui* să ceară o interpretare în timp. De altfel, Lessing aşază pictura narativă la coada ierarhiei sale valorice tocmai deoarece *acceptă că interpretarea ei se face în timp*. Însă diferența fundamentală dintre lectura unui text şi perceperea unei imagini constă mai ales în faptul că prima se realizează într-o ordine fixă, în timp ce în cea de-a doua libertatea este mult mai mare.

În ceea ce priveşte lectura instantanee a imaginii, aceasta este o iluzie. Ochiul are într-adevăr o percepție globală instantanee a ansamblului, însă pentru a înțelege imaginea, privitorul trebuie să o *citească*. În primul capitol al cărții *Le regard dans le texte—Image et écriture du Quattrocento au XXe siècle*, Gandelman, face o foarte interesantă analiză a lecturii imaginii, bazată pe conceptele lui Riegl şi Wöllflin, dar şi pe o serie de cercetări din domeniul psihologiei vizuale. Astfel, mai mulți cercetători (David Norton, Lawrence Stark, Yarbus) au făcut diagrame ce materializează mişcările privirii pe măsură ce receptează o imagine. Se obțin în urma experimentelor o serie de grafice care descriu diverse drumuri posibile parcurse de ochi în receptare. Ochiul nu urmăreşte imaginea ca pe un text, ci oscilează în jurul centrilor de lumină, culoare sau formă care alcătuiesc compoziția; în acest mod, privitorul recompune mental acțiunea citind mişcarea potențială şi expresiile personajelor drept semne ale acțiunii. Sintaxa narativă a imaginii, adică ***organizarea spațiului figurativ,*** nu este aceeaşi cu a textului literar***, ci are propriile sale reguli***. Judecând după tratatele de pictură de după Renaştere, care analizează organizarea spațială a tabloului (Alberti, Leonardo, Poussin, le Brun, Hogarth), această sintaxă este împrumutată în mare măsură din *teatru* şi *retorică*. Locul cuvintelor şi cel al discursului narativ literar este luat în imagine de *mişcarea şi expresia grupurilor de figuri* .

Lucru observat de Louis Marin, care analizează sintaxa spațiului figurativ din această perspectivă; el observă că modul de configurare a *relației spațiu-figuri* este foarte diferit în tablourile lui Poussin față de cele ale lui Caravaggio. În timp ce Poussin acordă o mare atenție aşezării personajelor pe diverse nivele de adâncime, articulându-le în funcție de o instanță centrală, Caravaggio preferă adâncimea iluzorie a unui fond negru. Nivelele de adâncime care articulează spațiul tabloului lui Poussin sunt cele care permit o interpretare narativă a tabloului, deoarece spectatorul *citeşte* imaginea ca pe o istorie, rearticulând-o într-o diacronie de enunțuri narative. În schimb, în tablourile lui Caravaggio, nu se reprezintă o acțiune diversificată, timpul acțiunii fiind redus la o secundă, la un instantaneu. „L'action, autrement dit, est immobilisée, statufiée, stupefiée: effet Méduse".De aici apare o consecință privitoare la modul lui Caravaggio de a concepe arta narativă: istoria reprezentată de tablou este anulată şi trădată pentru că tabloul nu pune la dispoziție decât marginea extremă a suprafeței, prim-planul. Fondul negru al tabloului fiind atât de aproape de suprafața tabloului, tinde să se confunde cu ea, iar solul scenei fiind o avant-scenă, personajele sunt în permanență împinse înainte, ca şi cum ar fi figuri în relief pe un plan fix.

Istoria se poate spune aşadar cu semne iconice prin utilizarea expresiilor personajelor şi prin etajarea în spațiul imaginii a unor nivele de adâncime. În felul

acesta, ochiul recompune un ipotetic traseu spațial şi fizionomic al personajelor, proiectând timp asupra imaginii. În schimb, spațiul negru al tabloului *Capul Meduzei* de Caravaggio distruge efectul de perspectivă, anulând narațiunea şi timpul; fondul negru al tablourilor lui Caravaggio se constituie într-un spațiu care expulzează personajele şi obiectele în avant-scenă şi surprinde spectatorul.

În orice caz, mai ales în cazul unei imagini narative, lectura şi înțelegerea se face treptat; iar în cazul în care se preia un text cunoscut anterior de către privitor, lectura vizuală se împleteşte cu amintirea textului. Interpretarea iconologică după modelul propus de Panofsky, în care se porneşte de la ideea că privitorul proiectează asupra tabloului o sumă de elemente cunoscute anterior, recreând-o prin receptare, se aplică cel mai bine în cazul imaginii narative. Aşa încât, *când vorbim despre timpul imaginii ne referim la pseudo-timpul lecturii ei.*

6. Ordinea discursului narativ

Timpul discursului literar este studiat de Genette în funcție de trei parametri, ordinea, durata şi frecvența. **Ordinea** se defineşte în funcție de modul în care se raportează *discursul* narativ la cronologia logică a *istoriei*. Discursul literar poate face o serie de paranteze temporale şi acceptă revenirile sau anticipările, dar imaginea, atunci când nu se sprijină pe un text aflat în proximitate (ca în cazul ilustrației), trebuie să respecte ordinea logică a timpului istoriei; altfel, întreg universul narativ se dezorganizează.

Majoritatea tablourilor în serie prezintă o suită de episoade a căror ordine este cea cronologică. Există şi excepții, puține, de la această regulă. Spre exemplu, într-o serie de cinci fresce din Pompei reprezentând moartea lui Hector, artistul modifică ordinea secvențelor plasând scena în care Ahile îl omoară pe Hector în centru, adică în poziția a treia şi nu în a doua, unde ar fi trebuit cronologic să stea. Această tehnică este o influență a teoriei "in medias res" pe care teoreticienii clasici o recomandau epopeii şi tragediei, şi anume să înceapă reprezentarea dintr-un moment cât mai apropiat deznodământului. Facând o paranteză temporală la fel ca Homer, pictorul şi-a permis să substituie timpului logic un timp retoric. Aristotel recomanda de altfel aceste paranteze temporale care în textul literar aveau funcția de a aşeza într-o lumină mai clară evenimentul relevant. În imagine însă, numai răspândirea subiectului îngăduie această devansare, iar pictorul din Pompei se baza pe faptul că toată lumea cunoaşte ordinea în care se petrec evenimentele din textul homeric pentru a face această inversiune retorică. De altfel, locul pentru care este concepută imaginea are mare importanță, facilitând interpretarea; spre exemplu, în biserici exista o organizare spațială relativ fixă care aşeza într-o *ordine* funcțională imaginile. În schimb, tablourile de şevalet fac lectura în cheie narativă mai dificilă.

Un caz interesant de spațializare a timpului apare în tablourile lui H.Bosch care au ca subiect *Paradisul*. Într-unul dintre ele, aflat la Viena, Bosch ilustrează trei momente ale istoriei biblice, *Facerea femeii*, *Ispitirea* şi *Izgonirea din rai*, pe care le dispune vertical, cronologia mergând de jos în sus. Prin succesiunea acestor trei nuclee narative, se obține un simulacru al desfăşurării temporale, deşi, în acelaşi timp, scenele sunt receptate şi global. *Ordinea* dispunerii lor este însă semnificativă, pentru că, în cazul acestui tablou, face ca privirea să se oprească în centru, pe scena Izgonirii. În *Paradisul* aflat la Madrid, tehnica vizuală folosită diferă, dar semnificația simbolică a ordinii este aceeaşi. Aici, Bosch figurează aceleaşi trei momente, însă în ordine inversă, cronologia scenelor venind de sus în jos. scena *Tentației* ocupă centrul imaginii, însă

imaginea *Izgonirii* domină compoziția tabloului prin mărimea personajelor. Organizarea spațială, *ordinea* nucleelor temporale capătă astfel o valoare simbolică. La fel ca în textul literar, dar poate chiar mai explicit, amplasarea în funcție de centru devine esențială. De altfel, în imagine timpul poate fi sugerat numai prin spațiu şi recuperat prin *lectură*. În cazul tabloului cu mai multe nuclee narative, sau al seriei de imagini, aşa cum apare şi în exemplele comentate de Kibédy Varga, metoda *juxtapunerii* dă rezultate. Pentru imaginea unică parametrul *ordinii* trebuie redefinit; într-o astfel de imagine devine relevantă *selecția* momentului reprezentat în imagine, pentru că în funcție de acesta se organizează întreaga poveste.

Tablourile lui Bosch aduc în lumină şi o altă problemă, anume ordinea privirii. Centrii cromatici sau formali ai imaginilor sunt concepuți în aşa fel încât să orienteze privirea, privire care are o libertate în bună măsură iluzorie. Rămâne adevărat că în percepția imaginii libertatea este mai mare decât în lectura unui text, însă unii cercetători au demonstrat că această percepție se face în funcție de compoziția (*ordinea în sens vizual*) tabloului. Ordinea percepției vizuale este influențată şi de obişnuința europeană a sensului lecturii, de la stânga la dreapta. Spațiul tabloului este asimilat, din punctul de vedere al percepției vizuale fie foii de hârtie, fie scenei teatrale. De exemplu, în reprezentările ce au ca subiect Anunțarea Maicii Domnului, imaginea Fecioarei apare în stânga, în timp ce îngerul este reprezentat în dreapta privitorului. Explicația ar fi că, la fel ca în scena de teatru, personajele care îşi fac intrarea, vin dinspre stânga. De asemenea, atunci când se figurează un personaj în mişcare, dinamismul acestuia este sporit dacă mişcarea este orientată dinspre dreapta spre stânga.

Elementele specifice modului de receptare al imaginii fac ca parametrul **ordinii** să capete o valoare diferită pentru imagine. Există, pe de o parte, influențe venind dinspre teatru sau obişnuința lecturii textului, dar, pe de altă parte există şi o serie de elemente pur plastice care orientează ordinea privirii. Aici devin relevante semnificațiile semnului plastic, enumerate în capitolul anterior. Astfel, organizarea *formală* (dimensiune, poziție, orientare), *cromatică* (luminozitate, saturație, tentă) sau *texturală* (granule, pete) a imaginii structurează spațiul conducând privirea într-o *ordine* care accentuează sau pune în umbră narativitatea. De asemenea, trebuie remarcat că în cazul ilustrației *ordinea* reprezentării vizuale este prestabilită de text. În banda desenată, unde imaginea se bazează pe suportul verbal al dialogului personajului, se pot face paranteze temporale pentru că asupra prezentului perpetuu al imaginii se proiectează timpul verbului.

În concluzie, vom analiza parametrul ***ordinii*** *în funcție de două criterii : relația cu textul literar la care face aluzie (selecție şi organizare) şi criteriul plastic (elemente specifice limbajului vizual).*

7. Durata timpului narativ

Cel de-al doilea parametru ce defineşte **timpul discursului narativ** în teoria lui Genette este **durata**, care variază în funcție de viteza povestirii. Astfel, autorul se poate opri asupra unei **scene**, obținând iluzia că timpului povestirii este egal cu timpul desfăşurării ei în istorie, sau poate grăbi ritmul povestirii rezumând câțiva ani în câteva propoziții (**sumarul**); de asemenea, el poate opri timpul povestirii făcând o **pauză** narativă (o descriere, o paranteză explicativă, etc.). Sau, autorul poate face o **elipsă**, omițând explicit sau implicit o perioadă din timpul *istoriei*. Aşadar, cele patru ritmuri care definesc **durata** discursului narativ sunt **scena**, **elipsa**, **sumarul** şi **pauza**.

Sumarul, specific codului verbal, este dificil de figurat cu mijloace exclusiv vizuale. Imaginea reuşeşte greu o comprimare a timpului de anvergura celei pe care o poate utiliza limbajul verbal. Dar sumarul poate apărea exprimat în cuvinte, ca un fel de explicaţie a întregii scene sau pentru a umple *elipsa* temporală dintre ***scene***. În cazul gravurilor lui Hogarth, sau inscripţiilor din mozaicurile din biserici, autorul adaugă un mic text explicativ şi rezumativ pentru a facilita înţelegerea. În banda desenată, la începutul albumului poate apărea un ***sumar*** făcut de autor cu scopul de a clarifica amplasarea acţiunii; câteodată, autorul poate intercala un rezumat în interiorul albumului chiar, dând în felul acesta informaţiile necesare, dar pe care nu doreşte să le ilustreze. De altfel, banda desenată utilizează în egală măsură cuvîntul şi imaginea, iar majoritatea tehnicilor narative literare îşi găsesc acolo corespondentul.

Am putea interpreta unele imagini drept sumarul unei întregi poveşti, însă acest lucru se poate întâmpla numai când povestea pe care o reprezintă este foarte cunoscută privitorilor. Spre exemplu, tablourile cu subiect religios (*Cina cea de taină*), care sunt privite nu ca reprezentând o scenă în sine, ci ca simboluri ale istoriei cristice. Însă o astfel de definiţie a ***sumarului*** funcţionează doar la nivel simbolic.

Foarte interesant, cazul imaginilor medievale în care sfinţii sunt portretizaţi conform unui tipar prestabilit şi împreună cu atributul lor; acest atribut, grătarul pentru sfântul Laurenţiu, mielul pentru Sfânta Agnes, săgeata pentru Sfântul Sebastian, trimite metonimic la povestea martirizării lor, bine cunoscută privitorilor din acea vreme. Atributul poate fi deci interpretat ca rezumat al întregii poveşti. Pentru un privitor din alt secol sau altă cultură însă, care nu cunoaşte aluzia narativă conţinută în această reprezentare simbolică, imaginea se receptează descriptiv.

Parametrul cel mai relevant pentru studiul temporalităţii vizuale este însă ***scena.*** În literatură, scena se caracterizează prin egalizarea timpului discursului cu cel al istoriei; mai clar, avem, ca cititori, iluzia că acţiunea se petrece chiar sub ochii noştri. La fel ca în naraţiunea verbală, şi în imagine conceptul de **scenă** se înţelege mai bine prin raportare la teatru. ***Iar dacă în textul scris avem iluzia că asistăm la discuţia personajelor, în imagine avem iluzia că le vedem***. Astfel, termenul de **scenă** în naraţiunea vizuală devine cvasi-sinonim cu acela de **tablou** în teatru. De altfel, mulţi cercetători analizează influenţa pe care a avut-o spectacolul în conceptualizarea spaţialităţii plastice.

Francastel expune pe larg influenţa transpunerii în imagine a unor teme provenind din sărbătorile religioase. Mergând pe urmele cercetărilor lui Kernodle, Mâle sau Cohen, Francastel afirmă că teatrul din Quattrocento utiliza un ansamblu de accesorii identic cu cel al picturii, împrumutat din reprezentaţiile populare; şi mai ales, că acest împrumut are ca efect un anumit mod de reprezentare a spaţiului. Într-un studiu intitulat *Un mister parizian ilustrat de Ucello: Miracolul ostiei la Urbino*, autorul observă că formula spaţială adoptată în Quattrocento de Ucello este legată de transpunerea în imagine a spectacolelor mimate, în aşa fel încât să se dea iluzia unui spectacol văzut în piaţă şi pe străzile oraşului, în faţa munţilor ce înconjoară oraşul Urbino: „o idee preconcepută pur picturală care duce la o combinaţie cu totul convenţională a unor fundale de peisaje pictate pe o pânză de fond în asociaţie cu o figuraţie, în prim plan, de scene mai mult sau mai puţin procesionale sau de defilări, prefigurare a formulelor scenelor clasice."

Hubert Damisch merge chiar până acolo încât intitulează unul dintre subcapitolele cărţii sale „La drame giottesque et ses acteurs" şi observă că decupajul făcut de Giotto spaţiului plasrtic este *o punere în scenă.* După părerea lui Damisch, nu se poate defini reprezentarea spaţiului în tablou numai în termeni geometrici deoarece *spaţiul plastic are şi o calitate dramatică*. Cadrul tabloului nu apare ca un simplu receptacul al

corpurilor sau obiectelor ci, din compoziţia şi dispoziţia figurilor, din jocul lor, din spaţiul care le separă se naşte o scenă de teatru. Referindu-se la problema apariţiilor miraculoase sau onirice, Damisch observă că punctul comun cel mai important dintre pictură şi teatru se găseşte în elaborarea unei „sintaxe a reprezentării". Urmărind istoria reprezentării norului în pictură, autorul va observa că, deşi frescele lui Giotto din Assisi nu rup total cu tradiţia medievală de figurare a spaţiului, folosesc pentru prima oară reguli de integrare inedite de natură esenţialmente dramatică. Imaginile sunt nişte *scene* distincte care corespund unor momente alese din naraţiune, separate unele de altele prin coloane în *trompe l'oeil,* dar care îşi păstrează coerenţa privite independent.

În principiu, orice imagine dinamică poate fi considerată o ***scenă***, în măsura în care dă privitorului iluzia că asistă la o acţiune pe cale a se petrece. Elementul dramatic al tabloului este legat de un anumit retorism şi dinamism al gesturilor, semn al faptului că pictorul încearcă să surprindă iluzia mişcării. În orice caz, adâncimea spaţiului plastic şi amplasarea figurilor în poziţii care sugerează că tabloul este o scenă de teatru îngheţată au efectul de a potenţa narativitatea.

Aproape orice naraţiune vizuală are la bază o ***elipsă***. Din întrega poveste nu se selectează decât unul sau câteva momente, iar acest fapt devine evident în momentul în care se face o paralelă între text şi ilustraţie sau între un mit şi un tablou care are acelaşi subiect. De altfel, teoria *punctum temporis* are la bază principiul ***elipsei***. Cum va observa Grupul μ o imagine nu poate decât semnifica durata. Privitorului îi revine sarcina de a umple spaţiile temporale sau narative lăsate goale, fie că este vorba despre o singură imagine sau mai multe, de ilustraţie, tablou, serie de imagini sau banda desenată. Diferenţa care apare între aceste tipuri de reprezentare ţine de numărul momentelor selectate. Pentru că momentul metonimic îngheţat al tabloului diferă profund de elipsele, relative totuşi, din banda desenată. De asemenea, atunci când comentariul explicativ din josul imaginii umple golul temporal cu ajutorul cuvântului, ca în gravurile lui Hogarth, ***elipsa*** se reduce. Iar când imaginea nu are decât rolul de a completa textul, ca în cazul ilustraţiei, atunci devine relevantă selecţia momentelor considerate importante de ilustrator; în felul acesta se poate judeca gradul de „trădare" a textului de către imagine.

Important este că enorma ***elipsă*** care apare în naraţiunea vizuală într-o singură imagine cere din partea privitorului un mare efort de imaginaţie. El trebuie să fie capabil să proiecteze timp asupra imaginii completând acţiunea reprezentată. Pe de altă parte, toate artele vizuale narative care folosesc imaginea fixă figurează întotdeauna naraţiunea numai parţial. Motivul pentru care elipsa naraţiunii vizuale este acceptată vine din faptul că aici verosimilul este de altă natură decât în text; imaginea funcţionează pe un principiu de economie mult mai drastic decât textul şi din acest motiv, ***elipsa*** narativă va fi relevantă pentru analiză.

Dar deoarece timpul poate fi doar denotat în imagine, stă în sarcina privitorului să completeze în propria sa imaginaţie sau prin cultura sa reprezentarea. Clasificând modurile în care imaginea poate sugera devenirea, Grupul μ observă că există patru familii de tehnici prin care cititorul este ajutat să proiecteze timp prin interpretare, toate având în comun faptul că *sugerează metonimic durata sau procesul* : 1.proiecţia prin enciclopedie; 2.proiecţia prin indici; 3.proiecţia prin semne indexicale; 4.proiecţia prin semiotici exterioare.

Proiecţia timpului prin enciclopedie are la bază un procedeu foarte simplu, şi anume utilizarea inconştientă a cunoştinţelor privitorului despre obiectul reprezentat. Astfel, cum citam în capitolul anterior, *tipul* vizual conţine o sumă de trăsături semantice, trăsături care corespund unor caracteristici spaţiale ale referentului, dar şi unor trăsături non-spaţiale. Privitorul recunoaşte în semnul iconic reprezentat tipul

căruia îi aparţine şi, făcând referire la obiectul pe care îl reprezintă, poate presupune că acesta se mişcă. Unele *tipuri* vizuale, de exemplu "minge", "scară", "om", "animal", etc, presupun trăsături non-spaţiale care implică timpul şi mişcarea. Este cazul tuturor tipurilor vizuale care corespund unor referenţi pe care enciclopedia îi leagă de obicei de un proces potenţial, fie ca funcţie, fie ca proprietate. Această potenţialitate se va actualiza în anumite condiţii vizuale: spre exemplu un corp uman aflat într-o poziţie oblică sugerează posibilitatea căderii.

Proiecţia timpului prin indici are la bază un sub-cod vizual: reprezentarea tremurată, ceţoasă atunci când este vorba despre reprezentarea unei maşini poate trimite la ideea că imaginea este surprinsă în mişcare (tehnică folosită mai ales în banda desenată). *Index*-urile sunt semne arbitrare, care apar şi ele în cadrul unui cod vizual specific; de exemplu, în banda desenată steluţele pentru lovitură sau dungile care însoţesc reprezentarea unei maşini, vor sugera că tocmai a demarat; sau *picăturile* care sugerează intensitatea efortului, *spiralele* dezechilibrul sau starea de ebrietate. Aceste semne nu au sens însă decât în contextul unui cod determinat. *De semiotici exterioare* ţine *codul de lectură* caracteristic unei societăţi sau unui tip de imagini. Frescele lui Piero della Francesca din Arezzo sau casetele din benzile desenate se citesc de la stânga la dreapta şi apoi de sus în jos, iar această *ordine* a imaginilor corespunde unei ordini temporale a evenimentelor reprezentate, regulile de lectură stabilind secvenţialitatea. *Intervenţia unei alte semiotici* de tipul limbajului verbal poate, de asemenea, completa timpul absent al imaginii; spre exemplu panourile din BD care anunţă trecerea unui interval de timp sau titlurile de tablouri.

Din modul în care se pune problema în acest studiu rezultă următorul fapt: proiecţia timpului ţine de procesul receptării. Pentru că există într-adevăr un element vizual, poziţia sau orientarea care sugerează instabilitatea, dar cel care face lectura în cheie narativă este privitorul. Mai precis, asupra desenului se proiectează întreaga cunoaştere a lumii a celui ce priveşte. Aşa cum subliniau Panofsky sau Gombrich, interpretarea imaginii se face în funcţie de un cod, iar acesta conţine potenţialitatea mişcării. De altfel, *principiul proiecţiei se regăseşte în interpretarea imaginii la mai multe nivele*: de la principiul *asemănării* (teoria lui Gombrich conform căreia asemănarea imaginii cu referentul nu există decât în imaginaţia noastră), la *timpul imaginii* (care nu este figurat, ci doar denotat), şi în final, la nivelul *narativităţii* (care nu este prezentă în imagine decât metonimic, eliptic, stând în sarcina celui ce priveşte să o completeze).

Pauza narativă, definită în textul literar ca oprire a timpului discursului prin introducerea unei descrieri sau a unei paranteze, este destul de dificil de deosebit în imagine. Delimitarea dintre elementele pur descriptive şi cele narative se poate face mai ales în cadrul seriei, pentru că aici economia imaginii permite alternarea dinamismului cu descrierea. Din punct de vedere temporal, imaginea care repezintă o *pauză narativă* se caracterizează prin aceea că nu încearcă să depăşească în nici un fel instantaneitatea specifică limbajului vizual. Spre deosebire de *scenă*, unde pictorul încearcă să sugereze privitorului că asistă la o acţiune pe cale de a se petrece, atunci când se ilustrează o *pauză*, importantă este latura de portret sau descriere, şi nu aceea de acţiune. Luat separat, un tablou al cărui timp este definit printr-o *pauză* nu ar putea fi considerat drept narativ; există astfel de cazuri în tablourile cu subiect literar care nu aleg drept *punctum temporis* o acţiune şi preferă să facă portretul unor personaje celebre. Este adevărat însă că temporalitatea imaginii fiind o problemă de lectură, privitorul poate proiecta timp şi asupra unei astfel de imagini, interpretând *pauza* drept *scenă*; ne vom opri asupra unui tablou de acest tip în capitolul următor.

În principiu, orice imagine descriptivă introdusă într-o serie de imagini dinamic-narative poate fi considerată ca o pauză narativă. Acest lucru se întâmplă mai des în cazul seriei de imagini narative sau al benzii desenate, pentru că acolo se poate dilua naraţiunea prin alternarea acţiunilor cu portrete sau imagini descriptive. În cazul ilustraţiei, care se sprijină permanent pe text, *pauza narativă* apare frecvent, pentru că autorul de imagine se poate doar mulţumi să dea chip personajelor, renunţând să mai reprezinte şi *istoria*. Există mai ales o serie de benzi desenate, cum ar fi *Fred* de Philemon, care nu pun accent prea mare pe latura narativă, preferând să sublinieze latura plastică a albumului.

Frecvenţa, cel de-al treilea parametru ce defineşte timpul narativ în modelul lui Genette, este nerelevantă pentru imaginea narativă, deoarece aici se reprezintă timpul printr-o sinteză, repetiţia aceluiaşi eveniment fiind exclusă.

În concluzie, ***scena*** este ritmul care sugerează cel mai bine narativitatea imaginii şi apare cel mai frecvent, iar celelalte categorii, ***elipsa***, ***sumarul*** sau ***pauza*** devin relevante prin raportare la ea. *Important în utilizarea acestor parametri este că ei permit observarea unui* ***ritm*** *de alternanţă a diverselor metode de semnificare a timpului.* Astfel, dacă pentru imaginea unică este relevantă *selecţia* tipului de moment (pauză sau scenă), în cazul seriei, ilustraţiei sau benzii desenate devine relevantă alternanţa şi proporţia dintre aceste ritmuri temporale. Ilustraţia favorizează elementul plastic şi de multe ori narativitatea ei se transformă în decoraţie sau simbol, aşa încât timpul ei poate fi definit de multe ori de *pauza* narativă; aceasta poate apărea frecvent şi în banda desenată deoarece segmentarea şi numărul mare de imagini permit ca numeroase casete să nu aducă nici o informaţie narativă, în schimb descriind gândurile, visele personajelor; în plus, casetele care figurează acţiuni ies mai clar în evidenţă dacă apar încadrate de pauze. Este de asemenea important de reţinut că timpul imaginii poate fi descris în funcţie de aceşti parametri literari, dar că el se defineşte şi prin elemente specifice limbajului vizual; nu se poate vorbi despre temporalitatea imaginii fixe decât din perspectiva receptării.

8. Modul naraţiunii şi punctul de vedere

Se poate povesti mai mult sau mai puţin, se poate povesti dintr-un punct de vedere sau altul, iar **modul narativ** se referă la această capacitate a discursului de a oferi cititorului mai multe sau mai puţine detalii, într-o manieră directă sau mediată, adică prin adoptarea unei distanţe mai mari sau mai mici faţă de propria povestire. Filtrul prin care se vede acţiunea poate fi modificat sau variat, adică discursul poate fi privit din diverse perspective.

Cei doi parametri în funcţie de care se defineşte **modul** narativ sunt, în cazul textului, ***distanţa***, adică poziţia în care se plasează naratorul faţă de discurs, şi ***perspectiva*** sau ***focalizarea***, adică felul în care se filtrează informaţia din punctul de vedere al naratorului, al unui personaj sau al mai multora. Atât *distanţa*, cât şi *perspectiva* sau *focalizarea* sunt metafore spaţiale, care au un sens precis în pictură şi pentru a le folosi în naraţiunea vizuală, trebuie redefinite cu atenţie. În imagine, naraţiunea se defineşte în funcţie de raporturi spaţiale, care pot fi analizate în termeni plastici (forme, culori şi texturi) şi iconici (personaje, obiecte, locuri). Aşa cum observam în capitolul anterior, privirea este condusă prin aceste elemente plastice şi iconice, care se organizează în diverse forme spaţiale, mai mult sau mai puţin verosimile (perspectivă geometrică, spaţiu „plat", etc.)

Se poate deci povesti mai mult sau mai puțin, se pot da mai multe sau mai puține informații, în funcție de **distanța** la care naratorul se plasează față de acțiune. În narațiunea verbală, poziția povestitorului este cea care filtrează informațiile, dar în imagine naratorul pare absent. De aceea, pentru a vedea în ce mod conceptul de **distanță** poate deveni util povestirii vizuale, vom încerca o abordare diferită; în cadrul categoriei de *distanță*, Genette trece în revistă conceptele de *showing şi telling*, concepute de Aristotel (*mimesis şi diegesis*) şi preluate de Henry James şi W.C.Booth. După cum se ştie, diferența dintre aceste două tehnici este următoarea: în *telling (diegesis)*, naratorul dă informațiile direct; în *showing (mimesis)*, el încearcă să-i dea iluzia cititorului că participă direct la acțiune. Cum judicios remarcă Genette, *showing* în literatură rămâne mereu o iluzie, fiind de fapt un *telling* deghizat; în artele vizuale, în schimb, cazul este exact invers, pentru că avem impresia că asistăm direct la scenă (*showing*), fără a conştientiza faptul că povestea din imagine este spusă-reprezentată de cineva. Accedem aparent nemijlocit la acțiune, însă ceea ce ni se arată este rezultatul unui filtru al artistului: faptul că un personaj este privit din față sau dintr-o parte, că locul peisajului este mai mare sau mai mic sau că privim o scenă aflată în prim-plan sau pierdută în peisaj, este, metaforic vorbind, acelaşi lucru cu *distanța* narativă din textul literar.

În acest mod, **distanța** devine sinonimă cu conceptul de **punct de observație** din artele plastice. **Punctul de observație** nu face, tehnic, parte din imagine, dar întreg spațiul tabloului şi deci şi narațiunea, se organizează în funcție de el, aşa cum în roman întreg universul narativ se organizează în funcție de perspectiva naratorului. Din *punctul de observație* se măsoară *distanța* de la care privitorul are acces la spațiul reprezentat. Aşa încât vom încerca să vedem în cele ce urmează **modul** în care imaginea, utilizând mijloace specifice, reuşeşte să exprime narativitatea.

Discutam în capitolul anterior afirmația lui Gombrich privitoare la evoluția sculpturii greceşti de la canonul hieratic egiptean, static şi schematic, la imaginea copiată după natură, verosimilă şi dinamică. El explica această evoluție prin influența tehnicii narative homerice asupra artelor vizuale, considerând că discuțiile din jurul conceptului de *mimesis* în literatură îi determină pe sculptorii greci să se preocupe de redarea iluziei verosimilului. Gombrich nu se opreşte prea mult asupra modului în care se realiza iluzia *mimesis*-ului în literatură, aşa încât vom face o completare. În *Poetica*, Aristotel observă că gradul mare de verosimilitate al epopeilor homerice provine din gradarea judicioasă a raportului dintre *mimesis* (*showing)* şi *diegesis* (*telling)*. Mare maestru al povestirii, Homer îşi transformă personajul central în narator şi astfel, în timp ce Ulise îşi povesteşte la curtea feacilor peripețiile sale reale sau fictive, avem iluzia că ascultăm împreună cu ei, devenind parte din epopee; iluzia referențială în textul literar se produce deci, în concepția aristotelică, prin gradarea distanțelor şi a perspectivelor narative şi prin înglobarea cititorului în text.

În imagine, aşa cum observă Gombrich, iluzia referențială se poate produce prin sugerarea potențialității mişcării figurii reprezentate: în fața unei figuri sculptate sau pictate privitorul poate avea iluzia că asistă la o acțiune pe cale de a se petrece. Concepând imaginea din perspectiva privitorului, adică *aşa cum se vede*, şi nu conform unui canon de tipuri schematice, pictorul produce o mutație a accentelor cu mare efect asupra narativității. Astfel, în narațiunea vizuală medievală, atenția cade pe reprezentarea emblematică sau simbolică, şi nu pe organizarea obiectelor şi figurilor în funcție de spațiu sau privitor. Abia în Renaştere, după redefinirea relației dintre referent şi imagine apare o nouă viziune asupra receptării, unde spațiul tabloului se structurează în funcție de punctul de observație, element care îl conține pe privitor.

Pentru a putea evidenția rolul narativ al **distanței** sau al **punctului de observație** vom face o comparație între cele două tipuri esențiale de organizare spațială, cel medieval şi cel renascentist. În Evul Mediu povestea se spune cu ajutorul *schemelor* sau *tipurilor vizuale*, adică un alfabet de figuri gata constituit, influențat de arta bizantină. Sintaxa figurilor este de foarte multe ori non-organică, figurile sunt juxtapuse nu aşa cum ar apărea dacă scena ar fi reprezentată în realitate, ci în funcție de importanța lor teologică. Dimensiunea personajelor este dată de gradul lor de sfințenie şi vedem în acelaşi timp interiorul şi exteriorul caselor.

În *Literature Through Arts*, Hatzfeld face o interesantă observație privitoare la relația dintre sculptura romanică şi *chanson de geste* pe de o parte şi romanul curtenesc şi arta gotică, pe de alta. El observă că artiştii Evului Mediu timpuriu nu stăpânesc tehnica de redare a dinamismului şi, atât în *Chanson de Roland* cât şi în basoreliefurile din timpanul bisericii romanice se foloseşte o stângace tehnică a acumulării. Această manieră cumulativă devine mult mai subtilă un secol mai târziu, în romanul breton şi în fresca, sculptura sau vitraliul gotic. Exemplul comparativ al lui Hatzfeld aduce în lumină o problemă care priveşte direct narativitatea artei medievale timpurii, care este *analitică*, spre deosebire de cea renascentistă (sau medievală târzie), care este una *sintetică. În imaginea medievală elementele sunt înşiruite fără a se lega într-o compoziție organică.* Stă deci în sarcina privitorului să lege ceea ce vede de textul la care imaginea face referire şi, dacă doreşte, de realitate.

La nivelul reprezentării timpului şi spațiului, artistul medieval manifestă aceeaşi concepție non-mimetică: în tabloul lui Sasseta, *Întâlnirea Sfântului Anton cu Sfântul Paul*, pictorul nu vede nici un inconvenient în figurarea aceluiaşi personaj de trei ori în cadrul aceluiaşi spațiu. Spațiu care va fi divizat în trei zone diferite mai ales prin bunăvoința privitorului care acceptă trucul folosit de pictor pentru a sugera devenirea temporală. De altfel, acelaşi principiu non-organic se poate observa în reprezentațiile teatrale medievale, care aveau loc urmând o linie temporală discontinuă deoarece episoadele succesive se organizau în locuri diferite în jurul unor obiecte emblematice. Abia în secolul al XVI-lea oamenii de teatru unifică multiplele elemente într-un spectacol unitar, revenind la formula scenică a Antichității .

Pictorii renascentişti vor reuşi în schimb să figureze o viziune sintetică atât la nivel temporal, cât şi spațial. Timpul va fi proiectat asupra imaginii cu ajutorul figurii reprezentate într-o postură dinamică şi, foarte important, prin realizarea unui spațiu *organic*. Spre exemplu, când transpune în imagine *Miracolul Ostiei*, Ucello reuşeşte să condenseze timpul prin „introducerea *armoniei logice* în poziția reciprocă a locurilor şi deci renunțarea la simpla reprezentare simultană a evenimentelor la scări variate, fără alt principiu de organizare sau de împrăştiere pe ecranul plastic decât fantezia artistului şi legile compoziției decorative, aşa cum se făcea în pictura medievală timpurie." Soluția adoptată de către Ucello constă în folosirea regulilor perspectivei şi utilizarea unui cadru asemănător reprezentărilor scenice ale legendei.

Din punct de vedere figurativ, Evul Mediu favoriza elementele simbolice, scheme mentale aparținând codului său specific, folosite şi pentru a denota raporturile spațiale cer-pământ: astfel, *linia solului* sau *piatra* denotă pământul, iar norul, mandorla sau mâna denotă cerul. Acest mod metonimic sau alegoric de reprezentare a spațiului este recomandat şi de Cennini, care în tratatul său indica pictorilor să deseneze munții copiind pietre. Panofsky observa de altfel că în pictura medievală primitivă şi mai ales în cea bizantină, care nu s-a rupt de tradiția antică, locul unde se înscriu figurile, departe de a se reduce la o suprafață opacă, negativă, apare mai curând ca un film luminos care denotă, dar nu reproduce, un spațiu. Figura lui Crist, izolată pe un fond uniform albastru se înscrie *în fața norilor*, dincolo de ecranul transparent unde lumina există

nediferențiat. Din toate aceste observații se poate deduce că narațiunea medievală acordă o mare atenție obiectelor care trebuie să denote cu claritate şi frumusețe subiectele, cele mai multe sacre; de aceea, privitorul joacă un rol minor, şi povestea nu este transpusă în imagine pentru a convinge numai prin mijloace vizuale, ci mai ales pentru a *ilustra* un discurs exprimat de verb.

Pictura Renaşterii însă va pune în prim plan iluzia *tridimensională* şi va încerca sugerarea *mişcării*, ambele elemente care favorizează o lectură în cheie narativă a imaginii. O dată cu descoperirea perspectivei geometrice, conceptul de *mimesis* redevine relevant. Teoria perspectivei lineare aduce în imagine privitorul, pentru că în funcție de **punctul de observație** se organizează întreaga ***acțiune*** din tablou. La baza oricărei reprezentări se găseşte un principiu de selecție, iar această selecție materializează un punct de vedere asupra lumii şi, implicit a obiectului reprezentat. „Renaşterea stabileşte principiul reprezentării coezive a lumii, înlăturând sistemul obiectiv-proiectiv al Evului Mediu în care artele se bazau pe juxtapunerea de imagini ideografice. S-a sfârşit cu domnia obiectului şi cu ideograma." Teoria „piramidei vizuale", a „ferestrei deschise" şi a „perspectivei monoculare" expuse de teoreticienii renascentişti redefinesc narațiunea vizuală din temelii.

Această modificare a *punctului de vedere* în care este plasat privitorul se poate remarca şi în cupolele pictate de Correggio la Parma. Damisch observă că acest pictor concepe într-o nouă manieră figurarea spațiului sacru. Astfel, în timp ce fresca lui Michelangelo de la Capela Sixtină subliniază şi susține arhitectura, cea a lui Correggio neagă închiderea edificiului printr-un decor conceput în aşa fel încât să pară că „găureşte" acoperişul şi se deschide spre cer. Semnificația filosofică a acestei noi concepții a spațiului se leagă tot de modificarea relației privitor – imagine şi, mai precis, de configurația spațială a imaginii. Dacă Renaşterea apare ca momentul compromisului între compoziția în plan şi compoziția modernă, în spațiu, în schimb în opera lui Correggio se vede pentru prima oară voința de a construi tabloul din punctul de vedere al subiectului.

În narațiunea vizuală **punctul de observație** creează obiectul, deoarece decupajul pe care pictorul îl face din realitate, **compoziția** sa, este legată de **inventio**, adică de amplasarea obiectelor şi figurilor în scopul realizării poveştii. Primul teoretician care conceptualizează astfel relația dintre punctul de vedere şi narațiune este Alberti. În *Della Pittura*, el afirmă că pictorul trebuie să circumscrie figurile în funcție de o anumită **distanță** şi într-o anumită **poziție față de un punct central**, în aşa fel încât să pară a avea volum şi să fie asemănătoare corpurilor reale. Tot el subliniază rolul important pe care îl are *istoria*, compoziția imaginii ordonată în funcție de mărimea şi funcția figurilor; Alberti subliniază calitatea dramatică a spațiului pictural pe care legile perspectivei geometrice vin să o pună în valoare.

După părerea lui Damisch, cel mai mare merit al perspectivei monoculare inventate de Brunelleschi, constă în suprapunerea speculară a punctului de fugă cu punctul de observație, concepție care pune la baza principiului de reprezentare o funcție dramatică. Făcând o paralelă între seria picturală şi seria teatrală începând din Evul Mediu, Damisch va ajunge la concluzia că seria picturală renascentistă poate fi considerată *reprezentarea unei reprezentări*. Se poate, de altfel, face legătura între acest mod de articulare spațială, perspectiva geometrică inventată de Brunelleschi, şi rolul jucat de oglindă în reprezentarea renascentistă. Oglinda este un ghid pentru pictor în măsura în care introduce între ochi şi suprafața pictată un filtru care la Alberti nu este doar de natură speculară, ci şi scenică; Alberti concepe reflectarea în oglindă drept o modalitate a pictorului de a construi un spațiu în care se vor înscrie după aceea, pe rând, personajele care construiesc acțiunea.

Ideile lui Alberti şi Brunelleschi despre relația dintre compoziție şi *inventio* se vor transmite prin intermediul Academiilor şi vor sta la baza multor imagini narative. Poussin va considera că o pictură în care figurile nu sunt legate într-o sintaxă narativă, nu are valoare estetică; în teoria sa, compoziția tabloului trebuie să traducă în imagine un discurs verbal, iar pictorul trebuie să reflecteze la transpunerea în vizual a poveştii. De aceea, când respinge pictura lui Caravaggio, motivația sa se găseşte mai ales la acest nivel: o pictură care se rezumă a copia realitatea, care nu are *idee*, nu va fi capabilă a reprezenta o poveste. Adâncimea spațială adusă de inventarea perspectivei are ca rezultat etajarea planurilor tabloului care creează diverse raporturi posibile între suprafață şi adâncime.

Construirea unui spațiu „etajat" în adâncime dă libertate privitorului să imagineze potențialitatea mişcării; spre deosebire de figurile medievale, înțepenite în poziția lor hieratică, şi care acordau puțină libertate privirii, spațiul în perspectivă sugerează narațiunea, în primul rând pentru că reproduce ceea ce vedem. Adâncimea spațială sugerează mişcarea şi devenirea, iar Hogarth comentează în felul următor: „(…)voi încerca să arăt ce anume face să apară acel spațiu gol, adânc, în care toate lucrurile se mişcă atât de liber, şi în ce fel lumina, umbra şi culorile indică sau evidențiază distanța dintre obiecte, prilejuind ochiului acel joc plăcut, pe care pictorii îl numesc armonie subtilă şi o compoziție atrăgătoare de lumini şi umbre." Lucrurile nu se mişcă de fapt deloc în imaginea fixă, aşa cum ştie toată lumea, dar Hogarth vorbeşte de acele reguli ale percepției vizuale care permit proiecția timpului şi mişcării prin lectură. Narațiunea vizuală poate fi realizată atât printr-o reprezentare de tip medieval cât şi din una verosimil-renascentistă. Diferența dintre aceste două tipuri vine din modul în care fiecare spațializează timpul: narațiunea medievală este anaforică şi dacă artistul nu stăpâneşte tehnica necesară sugerării mişcării, face apel la cultura privitorului; în schimb, narațiunea renascentistă, prin reprezentarea unui spațiu verosimil şi utilizarea unor figuri dinamice îşi propune să surprindă acel moment esențial prin care se recuperează restul poveştii.

În concluzie, atunci când vom analiza importanța narativă a **punctului de observație** adică **distanța** la care ne aşază pictorul de ceea ce se petrece în tablou o vom face urmărind tipul de *spațiu* („adânc" sau „plat") care defineşte imaginea, *poziția*, *orientarea* sau *dimensiunea* figurilor şi aşezarea lor față de *fond*, *relațiile spațiale* dintre figuri, şi față de *privitor*.

9. Focalizarea

Cel de-al doilea parametru în funcție de care este analizată categoria **modului** este, în modelul lui Genette, **focalizarea**. În literatură, dicursul narativ poate fi *non-focalizat* (în romanul clasic), *cu focalizare internă fixă* (Henry James, *What Maisie Knew*, perspectiva unui personaj), *internă variabilă* (*Madame Bovary*, roman unde perspectivele variază), *internă multiplă* (romanul epistolar), sau *focalizare externă* (romanele lui Dashiel Hammett, unde cititorul nu cunoaşte gândurile personajelor). În narațiunea verbală apar multiple cazuri care nu se vor regăsi în imagine, în primul rând pentru că aici discursul la persoana I nu poate fi figurat decât cu puține excepții, toate din domeniul benzii desenate. În banda desenată, la fel ca în cinema, artistul are posibilitatea de a modifica focalizarea şi distanța de la care priveşte de la o casetă la alta; în plus, el poate folosi verbul. O pagină de BD, sau un album mai ales, foloseşte foarte multe casete, iar aceasta permite jocuri narative, care uneori sunt influențate de tehnicile cinematografice. În tablou însă naratorul pare a fi condamnat la a folosi

exclusiv *focalizarea externă*; iluzia că privim prin ochii unui personaj, că vedem ce vede el, se poate realiza numai simbolic: spre exemplu, într-un tablou ca *Solitude* de Paul Delvaux, este reprezentată o gară pustie şi întunecată, iar în prim plan, în stânga, se figurează silueta unei fetiţe ce stă cu spatele la privitor şi pare că priveşte cu tristeţe de-a lungul şinelor goale. Privitorul poate face tabloului o lectură empatică, privind peste umărul fetiţei şi împărtăşindu-i sentimentele, la care face aluzie titlul.

Pentru a nu face confuzii cu metaforele spaţiale folosite de Genette, trebuie să marcăm următorul fapt: perspectiva sau focalizarea în roman se referă la accesul la psihologia personajelor. Acest lucru devine evident în discutarea exemplelor: pentru *focalizarea externă*, exemplul dat de Genette este cel al romanelor lui Dashiel Hammet, unde „nu avem acces la *gândurile* personajelor", iar pentru *focalizarea internă* romanul discutat, *What Maisie knew*, pune în lumină faptul că aici lumea este oglindită în *gândurile* unui copil. De altfel, în *Introducere în arhitext*, Genette afirmă că cele mai multe din indiciile modului narativ trimit la subiectivitatea personajelor.

Aşadar, conceptul de **focalizare** în literatură se referă la personajul sau personajele care „văd" acţiunea. Problemă care ridică următoarea întrebare: cum avem în tablou acces la gândurile personajelor? Există aici *psihologie* ? Răspunsul nu poate fi decât afirmativ, însă acest lucru este realizat prin alte mijloace decât în naraţiunea verbală, artistul trebuind să sugereze printr-o serie de semne vizuale *starea de spirit a personajelor*. De altfel, multe tratate de pictură, în Renaştere sau Clasicism pun accent pe *fizionomie*. Alberti recomanda în *Despre pictură* cunoaşterea în profunzime a mişcărilor corporale, care trebuie copiate din natură, pentru imitarea tuturor emoţiilor. El considera necesar ca mişcările personajelor să fie însoţite de o sintaxă a reprezentării care să corespundă unei scene de teatru şi mulţi pictori făceau adevărate machete de teatru cu figurine (*mise en scène*) pentru a figura cât mai verosimil starea de spirit a personajelor.

În celebrul său tratat despre fizionomii, Le Brun propune semiotizarea expresiilor umane în aşa fel încât pictorul să poată avea oricând acces la un alfabet foarte precis. La fel ca Francastel, Damisch sau Louis Marin, Kibédy Varga subliniază şi el relaţia dintre reprezentarea vizuală şi arta spectacolului; numai că acest autor nu se referă la influenţa teatrului asupra organizării spaţiale a tabloului, ci la spectacularitatea gestului în oratorie. Vorbind despre retorică în epoca Clasicismului, Kibédy Varga observă că actio îşi pierde din importanţă în favoarea cuvântului scris; în schimb, *actio* îi interesa mai ales pe pictorii clasicişti, deoarece un tablou exprimă emoţiile prin gesturile şi expresia personajelor. Pictorii doreau să aibă un sistem semiotic clar şi eficace pentru a face cunoscute emoţiile publicului şi, deci, a-l face pe acesta să le resimtă şi el.

Şi Hogarth vorbeşte în *Analiza frumosului* despre expresia umană care poate fi clasificată în aşa fel încât oricărui sentiment să-i corespundă câteva coordonate vizuale reductibile la schemă. Hogarth dă o explicaţie mecanicistă pentru legătura dintre expresia chipului personajului şi caracterul său; el consideră că în fizionomie se înscriu anumite linii care s-au format datorită repetării unei anumite stări de spririt. Caracterul unui om violent de exemplu, lasă urme asupra chipului său, urme care pot fi folosite de pictor; singura excepţie de la această concordanţă între expresie şi caracter ar apărea, după părerea lui Hogarth, în cazul ipocritului, iar aici gravorul englez recomandă reprezentarea personajului într-o acţiune din care să reiasă adevăratul său caracter.

În orice caz, este foarte clar că *în imagine avem acces la gândurile personajelor prin modul în care ele sunt oglindite pe chipul lor*. Caracterul şi psihologia sunt exprimate cu ajutorul expresiei, gesturilor, mişcărilor şi atitudinilor lor şi deşi organizarea acestor semne vizuale este profund diferită de cea literară, ea are nişte

reguli destul de precise. De asemenea, trebuie remarcat că în modelul lui Genette *personaj*-ul nu joacă nici un rol, iar pentru naraţiunea vizuală, care foloseşte mijloace mai simple decât cele literare, acest concept trebuie recuperat. Aşa încât, în locul termenului de *focalizare* din roman*,* pentru imagine, noi vom analiza modul în care *fizionomia* şi *expresia* chipului definesc *caracterul personajului.*

10. Vocea narativă

Cea de-a treia categorie ce defineşte discursul narativ verbal în modelul teoretic al lui Genette este **vocea**. Aici devine relevant raportul dintre autor, narator şi discursul său, dificil de făcut în imagine. Din cei trei parametri care definesc **vocea** discursului narativ, **timpul naraţiunii, persoana** şi **nivelele narative**, numai unul poate fi cu adevărat aplicat imaginii.

În cadrul **timpului narativ**, Genette analizează raportul dintre momentul în care se face povestirea şi momentul în care are loc evenimentul, aici apărând patru tipuri de povestiri: *ulterioară* (cea mai frecventă, se povesteşte o acţiune care s-a întâmplat), anterioară (naraţiunea predictivă, de tipul *Apocalipsei*), *simultană* (acţiunea este povestită pe măsură ce are loc) şi *intercalată* (actul povestirii are loc între momentele acţiunii). După cum se poate cu uşurinţă observa, timpul imaginii este *simultan*, iar singura excepţie apare în banda desenată, unde există posibilitatea reprezentării vizuale a povestirii *intercalate* (fig.49).

Jocurile pe care naraţiunea verbală le face variind **persoana** discursului sunt şi ele nerelevante pentru imagine. În text există patru posibilităţi: a) un narator care spune povestea, fără a face parte din ea; b) o naraţiune în care naratorul este şi eroul, c) naratorul poate expune o serie de acţiuni din care este în general absent sau d) naraţiunea unde un narator secundar povesteşte propria istorie. Aceste forme nu se regăsesc în imagine, cu excepţia, din nou, a benzii desenate. Numai aici este posibilă varierea raportului narator-erou, iar acest lucru se poate întâmpla datorită suportului verbului. În tablou sau gravură, discursul la persoana I este imposibil de făcut.

De aceea, în cazul în care se transpune în vizual un text scris la persoana I, acest lucru se poate face numai prin modificarea **persoanei**.

Alain Marie Bassy discută într-un foarte interesant studiu problema transpunerii de la persoana I la a III a în scopul ilustrării; exemplul ales este *La Nouvelle Heloise* de Jean-Jacques Rousseau. Scriitorul participă la realizarea variantei vizuale a textului său, selectând douăsprezece pasaje şi sugerând ilustratorului ce să figureze. Din indicaţiile lui Rousseau se observă că, în trecerea de la text la imagine, etapa intermediară este cea dramatică: pentru a uşura munca ilustratorului, romancierul îşi transformă propriul text, scris la persoana I, într-un text la persoana a III-a.

Conceptul de ***persoană*** este strâns legat şi de ***modul*** narativ, de ***focalizare*** şi ***distanţă*** deci. Naraţiunea la persoana I diferă de cea la persoana a III-a, iar naratorul-martor sau erou diferă de naratorul omniscient prin ***distanţa*** la care ne plasează faţă de text. În imagine nu poate fi vorba despre o persoană care ***spune*****,** ci numai de o persoană care ***arată*** rămânând în afara a ceea ce arată, iar acest lucru are un anumit efect asupra privitorului, strâns înrudit cu cel al teatrului. Este clar că discursul narativ literar are două opţiuni, între o subiectivitate asumată în diverse grade (martor sau erou al acţiunii în discursul la persoana I) şi o obiectivitate presupusă (naratorul mai mult sau mai puţin omniscient de persoana a III-a). Însă jocurile posibile dintre autor, narator şi personaj din textul literar îşi găsesc rareori corespondent în imagine. Unul dintre exemplele posibile este mult-comentatul tablou al lui Velasquez, *Las Meniñas*. Aici pictorul

modifică structura obişnuită a naraţiunii vizuale, în care „naratorul“ se găseşte în afara imaginii, introducându-se în spaţiul fictiv al tabloului în chiar procesul de a picta.

Vocea verbală care însoţeşte majoritatea imaginilor, tablouri, ilustraţii sau serii narative este una *impersonală*. Am putea considera titlurile tablourilor sau versetele biblice (*tituli*) înscrise în frescele sau mozaicurile medievale drept o marcă a *persoanei* care articulează naraţiunea, dar ele au de cele mai multe ori o funcţie explicativă şi dau anumite informaţii fără de care imaginea ar fi interpretată diferit. Până la sfârşitul secolului al XIX-lea, titlurile tablourilor plasau reprezentarea într-un context cultural, dar, odată cu desprinderea de subiectele literare, **vocea** pictorului din titlu începe să refuze orice comentariu; astfel, în loc să ofere o cheie de lectură, titlurile dau un fel de traducere în limbaj verbal a ceea ce se vede în imagine. În ilustraţie, sub imagine poate apărea o voce impersonală, care citează un fragment din text, pentru a facilita interpretarea. Putem însă cu adevărat vorbi despre o voce a naratorului în gravurile lui Hogarth, pentru că aici imaginea este însoţită de cuvinte, care dau nume personajelor şi completează faptele ce nu puteau fi exprimate vizual. În cazul benzii desenate, **persoana** este la fel de relevantă ca în cazul unui text literar, dar, din nou, acest fapt este explicabil prin natura duală a acestui tip de artă; aici pot apărea modificări de **persoană**, iar desenatorul poate varia vocea naratorului, dar totuşi, în majoritatea cazurilor, şi aici este preferat un discurs la persoana a III-a.

Cel de-al treilea parametru ce defineşte categoria de ***voce*** este ***nivelul narativ***. Naraţiunea verbală utilizează multe tehnici ce presupun schimbarea nivelelor narative, adică introducerea unei paranteze de tipul visului, a poveştii reluate de alt personaj, sau a manuscrisului găsit. Ne vom opri asupra discursului **metadiegetic**, caracterizat prin mai multe *nivele narative*, deoarece poate fi regăsit în imagine. ***Discursul metadiegetic*** poate fi de mai multe tipuri: *discursul explicativ*, (de tipul "iată de ce", asumat de un personaj ce intervine în discursul principal); *tematic,* o *microtemă* ce reia, amplifică sau schimbă semnificaţia întregului (*mise en abîme*, contrast); *paranteza care distrage atenţia,* introducând în discursul principal un element aparent fără legătură.

Despre ***discursul explicativ*** se poate vorbi în ilustraţie şi în tabloul literar pentru că aici pictorul poate considera necesară dublarea imaginii cu cuvinte. Acest amestec de nivele devine interesant mai ales când textul spune altceva decât imaginea, fie completând-o, fie negând-o; ne vom opri asupra acestor amănunte în capitolul următor. Într-un fel, chiar ilustraţia poate fi interpretată drept un *discurs explicativ,* în cazul în care ea a fost concepută a completa textul. Acesta este cazul ilustraţiilor lui Tenniel la *Alice în Ţara Minunilor*, pe care Lewis Carroll le supraveghea cu atenţie, deoarece le concepea ca parte a cărţii. În naraţiunea vizuală medievală, mai ales când subiectele frescelor aveau la bază hagiografia mai puţin cunoscută de privitori, *tituli* erau esenţiali înţelegerii; acesta este cazul frescelor lui Giotto din Assisi, unde unele imagini devin lizibile numai datorită legendei.

Un exemplu în care se pot deosebi mai multe nivele narative este un tablou înfăţişându-l pe Sfântul Francisc : imaginea conţine portretul sfântului în centru, iar în jurul ei, o serie de mici nuclee ce povestesc momentele esenţiale ale vieţii lui. Aceste mici nuclee narative care argumentează de ce este venerat sfântul, sunt *atributele* lui şi, în acelaşi timp, au un rol explicativ; putem deosebi în acest tip de imagine, care nu este singular, două voci, una narativă, şi una retorică. În spatele poveştii se ascunde argumentul, iar *persoana* care o „spune“ încearcă să convingă de un fapt. Cele două nivele narative, încărcate de valori diferite se potenţează reciproc: centrul, static şi hieratic, este susţinut spaţial şi simbolic de micile evenimente. O concepţie vizuală similară poate fi găsită în banda desenată, când pagina este structurată vizual pe două nivele suprapuse (fig 39).

Microtema poate fi întâlnită în imagine sub forma unor simboluri ascunse în spațiul tabloului; spre exemplu, cunoscutul tablou al lui Holbein, *Ambasadorii* (fig.8), în care reprezentarea în *raccourci*, la baza tabloului, a craniului schimbă întreaga semnificație a ansamblului; aici, cele două discursuri, cărora le corespund două **voci**, se neagă unul pe altul.

Discursul cu funcție de distragere apare în imagine atunci când un pictor ce „ilustrează" un subiect cunoscut introduce personaje sau elemente care nu au legătură cu subiectul. În tablourile manieriste de exemplu, *horror vacui* îi făcea pe pictori să adauge cât mai multe elemente, cu rol mai ales decorativ.

Foarte interesantă pentru studiul imaginii este **metalepsa**, o figură ce se referă la amestecul nivelelor narative. Exemplul ales de Genette pentru explicarea acestei figuri este dialogul naratorului cu cititorului. Semnificația acestor jocuri este de a pune sub semnul întrebării limita dintre realitate şi universul fictional. Frontiera care se găseşte între ficțiune şi realitate se clatină atunci când naratorul cere cititorului să intervină în text (L.Sterne-*Tristram Shandy)* sau să participe la scrierea romanului (Italo Calvino, *Dacă, într-o noapte de iarnă, un călător*...).

Cum poate, la rândul ei, imaginea să clatine granița dintre lumea privitorului şi lumea imaginii? Făcând ceea ce face şi textul literar, atunci când utilizează aceste jocuri metadiegetice. Când naratorul pretinde că nu cunoaşte urmarea textului (Cervantes-*Don Quijote*, Diderot-*Jacques Fatalistul*, John Fowles-*Iubita locotenentului francez*), atunci el se coboară la nivelul cititorului, care capătă aceeaşi putere creatoare ca autorul. Codurile scriiturii îi sunt oferite cititorului, care îşi dă brusc seama că citeşte un roman, dar şi că, dacă doreşte, îi stă în putere să îl modifice sau să îl continue. Această figură apare frecvent în benzile desenate ale lui Fred, desenator belgian. În albumele sale intitulate *Philemon*, există vignete care se rotesc, personaje care cad dintr-o vignetă în alta, dând iluzia cititorului că sub hârtia desenată se ascunde un spațiu secund (fig.39, 50 şi 51). În acelaşi timp însă, aceste tehnici au darul de a nimici iluzia referențială, pentru că, brusc, privirea nu se mai pierde în spațiul reprezentat, iar cititorul îşi aminteşte că are în față o foaie de hârtie desenată care se poate citi în multe feluri.

Ar fi interesant de discutat şi modul în care imaginea reuşeşte să traducă acele raporturi care par improprii vizualului, cum ar fi raportul între vis şi realitate, între trecut şi prezent, între două momente distincte şi totuşi simultane ale aceleiaşi istorii, sau între registrul fizic şi metafizic. Analizând narațiunea lui Giotto din Assisi, Damisch consideră că aici pictorul reuşeşte să traducă în imagine o serie de raporturi logice, de tipul celor enumerate mai sus utilizând elemente strict vizuale. În capitolul intitulat *La drame giottesque et ses acteurs*, referindu-se la problema aparițiilor miraculoase sau onirice, Damisch găseşte că există două modalități fundamentale de reprezentare a ceea ce noi am numi nivele narative:

a) împărțirea suprafeței în două *zone distincte*, fie în sens vertical, fie în sens orizontal (frescele intitulate *Apariția carului de foc* şi *Viziunea tronurilor celeste*) unde opoziția între lumea divină şi cea umană este întărită prin divergența liniilor de fugă de la un registru la altul.

b) legătura făcută între între două zone sau registre prin rețeaua de atitudini, gesturi, priviri ale personajelor; în *Moartea cavalerului Celano* se figurează un personaj care simbolizează granița dintre două momente sau două planuri ale narațiunii, având funcția de element de coordonare. Sfântul Francisc pe carul de foc apare fără intermediar discipolilor săi, ale căror mîini şi priviri se îndreaptă spre cer, dar un călugăr se apleacă în acelaşi timp spre companionii săi adormiți, pentru a le semnala miracolul. În schimb, în *Visul lui Innocent al III-lea*, Giotto se mulțumeşte cu simpla alăturare în limitele aceleiaşi imagini a două zone de reprezentare distinctă, ediculul în

care e reprezentat pontiful dormind şi biserica susținută de sfânt. Acest tip de legătură va fi figurată de pictorii din secolele al XVI lea şi al XVII lea printr-un nor sau o ceață uşoară care le va permite să înscrie într-un cadru spațial unitar figuri ce țin de registre diferite şi complementare, visul şi realitatea, pămîntul şi cerul.

Decupajul pe care îl face Giotto spațiului, reprezentarea sa, este o punere în scenă şi de altfel, Damisch o analizează în termeni dramatici vorbind despre "mimici" sau "direcția privirii personajelor". Astfel, narațiunea vizuală din Assisi introduce gestualitatea în arta picturală a Occidentului, adăugând şi un indiciu de corporalitate, lucru care a fost considerat drept elementul cel mai novator. Important pentru această analiză este că imaginea găseşte mijloace particulare pentru a denota raporturi care la prima vedere ar fi părut proprii doar limbajului verbal.

După toate aparențele, o parte din conceptele lui Genette pot fi adaptate prin extindere de sens la analiza imaginii narative. Am încercat o analiză paralelă, amintind pe scurt şi parțial definițiile lui Genette alături de posibila transformare a acestor concepte pentru imaginea narativă. Vom încerca în cele ce urmează să aplicăm acest model la câteva tipuri de imagini narative. Din cauză că pornim de la ideea că narațiunea vizuală este strâns legată de cea literară, am selectat exemplele mai ales în funcție de această relație text-imagine. Fiecare dintre cele patru exemple alese de noi se raportează diferit la text şi utilizează mai mult sau mai puțin alte metode pentru a denota narativitatea. Imaginea unică exprimă cu dificultate narațiunea, iar povestea pe care tabloul o sugerează poate fi înțeleasă numai dacă privitorul o cunoaşte; există şi elemente pur vizuale care pot da iluzia desfăşurării unui proces, dar de multe ori, elementul cel mai important este relația cu textul. Ilustrația, care completează doar povestea, apărând lîngă ea, renunță de multe ori la a mai reprezenta narativitatea. Seria narativă şi banda desenată sunt imaginile care pot fi cu cea mai mare uşurință considerate narative. În cazul secvenței de imagini, am ales ca exemplu gravurile lui Hogarth, care vor fi studiate împreună cu teoria sa din *Analiza frumosului* şi cu romanele lui Fielding. În ultimul capitol, ne vom opri asupra a două tipuri de bandă desenată, una pur narativă, iar cealaltă care mizează mai ales pe latura plastică, încercând să extragem principiile care definesc acest tip de narațiune; tot aici, vom face şi unele referiri la tehnici cinematografice folosite în banda desenată.

Pe scurt, modelul în funcție de care vom analiza aceste exemple este următorul: ***timpul***, *ordinea* şi *durata* (definită în funcție de cele patru ritmuri ale sale—*pauza*, *scena*, *sumarul*, *elipsa*), ***modul*** (*punctul de observație* şi *fizionomia*), şi ***vocea*** (*persoana* şi *nivelele narative*). Numai o parte din aceste concepte vor fi funcționale în toate cazurile; în tabloul literar, poveste vizuală minimală, multe nu vor fi relevante, dar în cazul benzii desenate, în schimb, ele pot fi regăsite cu aceeaşi importanță ca într-un text literar. În capitolele următoare drumul va fi diferit: dacă până acum am urmărit narațiunea vizuală din perspectiva unui model literar, în cele ce urmează vom urmări modul în care limbajul vizual inventează propriile sale reguli de exprimare a narațiunii. Cele patru categorii de exemple, tabloul literar, secvența de imagini, ilustrația şi banda desenată vor defini modalitățile prin care imaginea poate, cu ajutorul textului de multe ori, dar şi prin mijloace pur vizuale, să spună o poveste.

Capitolul III

TABLOUL LITERAR

Aşa cum am încercat să subliniem în capitolul precedent, imaginea fixă unică are puține mijloace pentru a spune o poveste. Există totuşi o serie de elemente vizuale şi non-vizuale care permit aşezarea tabloului literar în seria artelor narative. Vom încerca să vedem care sunt metodele prin care el poate ***sugera*** o poveste, subliniind faptul că narativitatea acestui tip de imagine ține în primul rând de interpretare. Dacă privitorul cunoaşte povestea la care face aluzie ***titlul*** şi este dispus să facă o lectură metonimică, acceptând iluzia continuității care îi este *sugerată*, atunci *se poate realiza o lectură în cheie narativă*. Se pare însă că o astfel de *lectură* se poate realiza şi în condiții mai precare, privitorii fiind capabili să construiască o poveste pornind de la numai câteva elemente; exemplul muzeului de fotografii, sau experimentului lui Kulechov o dovedesc. Pornim de la ideea că elementul minimal al unei poveşti vizuale este *figurarea unui personaj în acțiune*, iar trecerea de la *acțiune* la *narațiune* se face la nivelul receptării şi interpretării cu ajutorul câtorva trucuri vizuale care sugerează procesul şi devenirea. Imaginea poate fi interpretată în cheie narativă numai în măsura în care privitorul acceptă să umple *zonele de indeterminare* ale tabloului, completând ceea ce vede cu ceea ce el cunoaşte. Dacă privitorul face o lectură empatică, prelungind fie mişcarea, fie starea de spirit a personajului din tablou, atunci imaginea unică poate spune o poveste.

Aşadar, un tablou poate fi citit în cheie narativă atunci când *subiectul său este preluat dintr-o poveste* literară, mitologică, sacră, istorică, pe care privitorul o recunoaşte după ***titlu*** (metodă non-vizuală) sau când ***reprezintă o ființă în acțiune*** (metodă vizuală). Vom încerca, pornind de la aceste două criterii definitorii, să analizăm patru tipuri de tablouri cu *grade de narativitate* diferite :

1. tabloul care reprezintă o acțiune sau mai multe şi face referire la o poveste cunoscută,
2. tabloul care nu reprezintă o acțiune, dar face referire la o poveste,
3. tabloul care reprezintă o acțiune sau mai multe, dar nu face referire la o poveste,
4. tabloul care nu reprezintă o acțiune, şi nici nu face aluzie la o poveste preexistentă.

1. Imaginea care reprezintă o acțiune făcând referire şi la o poveste

Tabloul care *reprezintă o acțiune sau mai multe referirindu-se la o poveste cunoscută* este, fireşte, imaginea narativă prin definiție; aici intră numeroasa famile a tablourilor de istorie, sau al frescelor cu subiect extras din Biblie sau mitologie. Dacă imaginea conține mai multe nuclee, atunci narativitatea ei se accentuează, pentru că

juxtapunerea scenelor presupune o prelungire a timpului interpretării vizuale, fapt care denotă succesiunea temporală. Un astfel de caz apare în tablourile lui Breughel cel Bătrân sau Bosch. Însă, chiar când reprezintă o singură acţiune, prin referirea la o poveste (alegoriile mitologice renascentiste, imaginile cu subiecte literare, biblice etc), imaginea unică are suficiente mijloace pentru a "povesti".

În discutarea tablourilor care fac aluzie la un text şi reprezintă o acţiune, trebuie luate în consideraţie cele două laturi prin care se exprimă narativitatea: legătura cu textul, care poate exista pe diverse paliere de semnificaţie şi modalităţile vizuale de exprimare a dinamismului. Există două tipuri de elemente prin care un astfel de tablou poate fi recunoscut drept parte din poveste: *elemente de ordin vizual* şi *de ordin lingvistic.*

În tablourile care se inspiră dintr-un text există o ***dublă iconicitate*** care face ca imaginea să fie interpretabilă atât prin raportare la un referent general cunoscut (om, copac, pisică etc), cât şi prin raportare la un referent literar (personaje, situaţii etc). *Transformările* specifice acestui *iconism literar* sunt rezultatul unui filtru al artistului, care alege din text elementele care i se par relevante pentru a face legătura dintre imagine şi text. De multe ori, artistul preferă să acorde importanţă proprietăţilor care exprimă latura originală a stilului său, iar realitatea şi textul devin doar pretexte pentru reprezentarea plastică. Latura de *ilustraţie* nu primează în tablou, iar când alege un subiect literar pentru a-l transpune în imagine, pictorul rareori caută să *traducă* subiectul în alt limbaj. Aceasta poate fi sarcina ilustratorului, şi semnele *iconice* dublu referenţiale se vor regăsi în analiza acestui tip de imagine, care are rolul de a completa textul.

La *nivel lingvistic*, relaţia tabloului cu titlul este cea care determină interpretarea în cheie narativă. Titlul tabloului, aşa cum există el acum, apare în Renaştere, odată cu desprinderea imaginii de perete şi de subiectele canonice. În frescele medievale se inserau aşa-numitele *tituli*, fragmente din textul sacru, care aveau mai ales o funcţie didactică şi mnemotehnică. Trebuie însă observat faptul că, atât în Renaştere, cât şi în Evul Mediu se considera că subiectele picturilor erau dinainte cunoscute de privitor, şi atunci titlul putea lipsi. Cu timpul, eticheta care însoţea imaginea a început să aibă valoare de *legendă*, făcând aluzie la un element non-vizual care clarifică sensul tabloului. Din secolul al XIX-lea, odată cu desprinderea imaginii de literatură, *titlul* nu mai identifică un subiect, ci denumeşte chiar pânza, iar pictura nu mai reprezintă o poveste cunoscută şi nici nu mai copiază natura. Eticheta face aluzie la natura plastică a operei de artă, punând de multe ori în centru auto-referenţialitatea tabloului; *Ceci n'est'pas une pipe* de Magritte, sau numeroasele tablouri numite *Fără titlu* sau *Compoziţie nr…*, refuză să utilizeze codul verbal pentru a adăuga ceva la ceea ce se vede.

O foarte interesantă sistematizare a relaţiei dintre titlu şi tablou face Bernard Bosredon şi observă că titlul este profund asociat picturii la care se referă, funcţionând ca o etichetă, în proximitatea referentului său. Chiar dacă există cazuri în care titlul este dat de negustor, client, sau de cel care face expoziţia, titlul tabloului ajunge să funcţioneze ca un nume propriu. Analizând modul în care semnificaţia titlului se intersectează cu semnificaţia exprimată în limbaj vizual, Bosredon sistematizează mai multe tipuri de titluri: *termeni generici* care desemnează categorii (*Marină, Natură moartă, Nud, Portret)*; cele care servesc drept *legendă*, desemnând un referent extrapictural care a făcut posibilă reprezentarea picturală; obiectul, tema sau subiectul picturii preexistă imaginii şi funcţionează independent de acesta (*Cina cea de taină, Bunavestire, Fuga în Egipt*). Există, de asemenea, titluri *ideale* care exprimă o trăsătură non accesibilă vederii (*Jour Delicieux*) şi titluri *vizuale*, care raportează reprezentarea la o categorie de obiecte sau un element anume din clasa definită de categorie (*Café, La*

terrasse). Există titluri transparente, ca *Natură moartă cu vioară* de Braque, şi *opace* (*Stropiat* de Magritte) sau *titluri care intrigă* (*Persistența memoriei* de Dali).

Observând că titlul poate fi construit fie de la referentul extrapictural, fie de la cel pictural, Bosredon consideră că o situație particulară prezintă nume de tipul *Abandon* (Delvaux), *Harmonie a huy* (Rousseau) sau *L'attente* (Delvaux), pentru că nu desemnează un referent-obiect, ci o *stare*, o *proprietate non-vizibilă* care sunt atribuite obiectelor reprezentate. Această observație poate fi în mod particular utilă aici, pentru că explică în ce mod se poate, cu ajutorul unui titlu sugestiv, obține un simulacru de narativitate;

Titlurile au şi capacitatea de a exprima ideea de devenire, pe care o împrumută imaginii fixe, şi discutând despre *Două femei alergând pe plajă* de Picasso, Bosredon observă că momentul surprins de imagine este prelungit indefinit de verb, care exprimă un proces în curs. Când se utilizează participiul trecut *Arbore culcat* (Soutine), *Terre labourée* (Miro), verbul are capacitatea de a exprima în acelaşi timp rezultatul procesului şi procesul. Există în opinia autorului patru tipuri de structuri lingvistice care sugerează devenirea : *nominalizarea* exprimă un proces în curs, din care un moment suspendat este selectat de imagine (*Încoronarea Fecioarei*, Fra Angelico); o formă impersonală a verbului care, în română, ar fi preluată de gerunziu, (*Nud coborând scara*, Duchamp); *pronumele relativ* exprimă o durată nedeterminată (*Femeia care plânge*, Picasso); *indicativul prezent* are capacitatea de a sugera un prezent etern. (*Micuța se amuză*, Gaugin).

Imaginea narativă oscilează între titluri care sugerează fie ***evenimente*** şi ***procese***, fie ***stări de spirit***; titlurile care se referă la procese se pot opri asupra unui moment specific al devenirii sau a unui moment nedeterminat al duratei lor (*David ținând capul lui Goliat* de Carravaggio sau *Două femei alergând pe plajă* de Picasso). Vom urmări în relația dintre text şi imagine modul prin care pictorul se referă la poveste la aceste două nivele: *asemănarea dintre tablou şi poveste aşa cum apare ea din proprietățile semnului iconic* şi *rolul mediator al titlului*.

În tablourile care se referă la un text, primul element asupra căruia trebuie să ne oprim este principiul ***selecției***: pictorul alege un moment, pe care îl consideră a fi capabil să reprezinte întregul fie la nivelul acțiunii, fie la nivel psihologic. Atunci când se reduce istoria la o singură imagine, se realizează o reprezentare metonimică care poate pune probleme interpretării. Teoria privitoare la *punctum temporis* predică alegerea celui mai relevant moment, dar relevanța are la bază o ***selecție*** făcută în funcție de ***interpretarea*** pe care o face pictorului narațiunii literare.

Un foarte bun exemplu de imagine care face aluzie la o poveste şi reprezintă o acțiune este *Moartea lui Sardanapal* de Delacroix (fig.1) Subiectul tabloului are o dublă origine, prima provenind din istoria Persiei, aşa cum apare la Diodor Siculus, iar cea de-a doua dintr-o tragedie a lui Byron, *Sardanapal*. Este interesant că faptul istoric este filtrat de mai multe ori, întâi de Diodor Siculus, apoi de Byron şi în final, de tabloul lui Delacroix, care *selectează* elemente din ambele surse. Diodor povesteşte că Sardanapal „i-a depăşit pe toți înaintaşii săi prin efeminare, lux şi laşitate. Nu îşi părăsea niciodată palatul, şi îşi petrecea tot timpul în compania femeilor, îmbrăcat şi pictat ca şi ele şi ocupându-se, ca şi ele, de tors. Întreaga lui fericire şi glorie o reprezenta stăpânirea unei averi fabuloase, banchetele şi dezmățul şi dedarea la cele mai infame plăceri". De numele lui Sardanapal rămân legate cuvintele „Mâncați, iubiți şi beți, nu face restul/ un sfanț" pe care, în *Grecia, IX,* Mitford i le atribuie, afirmând că ar fi fost scrise pe un monument al regelui. Pentru a disocia între elementele preluate de Delacroix din cele două surse ale sale, trebuie făcută întâi distincția dintre povestea lui Diodor Siculus şi Byron.

Poetul englez interpretează legenda transformând-o conform cu propriul său sistem de valori; astfel, personajul tragediei *Sardanapal* apare ca un monarh cultivat şi iubitor de frumos, care pune poezia deasupra armelor, construirea de oraşe deasupra războiului şi vinul sau banchetele deasupra intrigilor de curte. El este, ca orice mare erou, înfrânt prin trădarea supuşilor, pe care, dintr-o mare mărinimie, îi iartă. Personajul lui Byron este ca şi cel al lui Diodor Siculus, un mare iubitor de petrecere şi de femei, însă motivația acestui mod de viață nu este lenea, ci idealul estetic şi sentimentul silenic: „Eu încerc /Să-mi fac supuşii să nu-şi simtă grea/ Această viață, şi să moară-n pace./ Pe toți, de la ce mie îmi îngădui,/ Eu nu-i opresc-doar oameni suntem toți.“

Vocea lui Diodor Siculus apare în piesa lui Byron la personajul Salemen, cumnatul lui Sardanapal, al cărui rol este acela de a susține puterea regală; în primele versuri ale piesei, Salemen deplânge slăbiciunea regală şi gustul lui Sardanapal pentru femei, vin, muzică, parfumuri şi giuvaeruri în dauna gloriei. Întreaga piesă va fi din acest punct de vedere o discuție privitoare la raportul dintre gloria armelor şi plăcerea estetică; iar vocea lui Sardanapal se va ridica împotriva gloriei deşarte aduse de puterea armelor, regele preferându-i fericirea produsă de petrecere şi poezie. Byron este un bun cititor de tragedie greacă şi a păstrat întocmai sentimentul tragic al existenței umane, supusă limitei. Sardanapal pare să fi trăit şi el experiența regelui Midas, care, prinzându-l în pădure pe Silen, însoțitorul lui Dionisos, l-a întrebat în ce constă binele suprem pentru om; răspunsul lui Silen este că cel mai bine pentru om ar fi să nu se nască, iar binele imediat următor să moară curând. De altfel, latura dionisiacă joacă un rol central în piesa lui Byron, iar Delacroix preia această influență în tabloul său.

La nivel formal, Byron, care a încercat să scrie o tragedie în spirit grec, respectând regula celor trei unități, schimbă intriga lui Diodor pentru a putea include totul în desfăşurarea unei singure zile. De aceea, afirmă Byron în prefață, „răscoala izbucneşte aici într-o singură zi, ca urmare a unei conspirații, şi nu ca rezultat al unui lung război atestat de istorie“; totuşi, centrul tragediei nu cade pe moartea lui Sardanapal, care, în viziunea poetului englez, nu se petrece în fastul care apare la Delacroix sau Diodor. Regele se sinucide într-un rug ce nu cuprinde decât propriul său tron şi pe cea mai iubită dintre sclave, Myrrha, care alege să-l însoțească. Delacroix, în schimb, rămâne mult mai aproape de povestea lui Diodor Siculus, prezentând moartea lui Sardanapal ca un ultim banchet, la care acesta asistă, cu satisfacție estetică şi senzuală în acelaşi timp.

Timpul imaginii lui Delacroix conține două referințe: una dată de titlu, *moartea lui Sardanapal* şi cealaltă dată de imagine, care expune uciderea concubinelor. Nominalizarea din formularea titlului trimite la durata indefinită a unui proces, din care pictorul selectează momentul cel mai relevant. Se poate observa că Delacroix aplică foarte bine teoria *punctum temporis*, pentru că ***scena*** aleasă de el este un moment de criză capabil a sugera întreaga poveste a lui Sardanapal. Cele două ancore temporale, cea verbală şi cea vizuală, trimit la două momente diferite: momentul din titlul, *moartea lui Sardanapal*, nu poate fi descris ca un eveniment, ci ca un *proces*, care însă nu este cu adevărat susținut de imagine, ea reprezentând doar începutul acestui proces, distrugerea tuturor bunurilor dragi regelui. Titlul este în acelaşi timp *ideal*, pentru că face aluzie la ceva ce nu se *vede* în tablou şi o *legendă*, pentru că face aluzie la o poveste preexistentă; din punct de vedere temporal, are o valoare predictivă pentru că sugerează devenirea unui proces care nu este înfățişat decât într-o fază incipientă. *Non-corespondența timpului imaginii cu timpul cuvântului are darul de a completa imaginea, sugerând durata,* iar privitorul, dacă ştie povestea, poate să şi-o reprezinte mental în întregime.

Şi la nivel vizual Delacroix sugerează devenirea unui proces, articulând ***scena*** în mai multe mici nuclee narative, antrenând astfel privirea receptorului într-un traseu

sinuos. În acest mod, Delacroix ***reprezintă*** o istorie, deşi ***figurează*** numai un moment al ei. Pictorul alege un timp narativ echivalent unei ***scene***, prin accentuarea laturii dramatice a poveştii. În centrul tabloului se găseşte regele, întins într-o ipostază contemplativă, asistând la spectacolul uciderii femeilor. Înfrânt în bătălie, Sardanapal se retrage în palatul său, şi se pregăteşte de moarte asistând la un ultim spectacol, care sintetizează întreaga sa viaţă; toate elementele care i-au adus bucurie în timpul vieţii îl premerg în moarte, iar metonimia temporală care se află la baza acestei scene pune în relaţie viaţa şi moartea prin figurarea momentului intermediar.

Modul de realizare a compoziţei plastice contribuie la narativitatea imaginii. Tabloul este conceput pe mai multe planuri, fiecare dintre ele axate în funcţie de o *stare de spirit*. În prim plan, în dreapta privitorului se găseşte scena cea mai dinamică a tabloului: un sclav este tocmai pe punctul de a înjunghia o femeie aflată într-o poziţie graţioasă, senzuală şi cumva neverosimilă, într-un dezechilibru graţios, care are darul de a sugera *mişcarea*. Această mică unitate a tabloului este ea însăşi narativă, pentru că prezintă o acţiune tulburătoare în plină desfăşurare, iar dramatismul se accentuează prin expresia contradictorie a chipului femeii aflate pe punctul de a fi ucisă; i s-a reproşat chiar lui Delacroix că expresia ei sugerează mai curând plăcerea decât de frica. În stânga se află un alt element şocant şi dinamic, calul preferat al regelui, adus pentru a fi ucis, laolaltă cu celelalte posesiuni care nu pot intra în mâna duşmanului. Însă elementul care contribuie cel mai mult la dramatismul imaginii este imaginea regelui, reprezentat în partea de sus a tabloului, în penumbră, culcat, privind cu calm şi satisfacţie scena de sub ochii lui. Imaginea statică şi echilibrată a regelui, aflată simetric cu cea a privitorului, contrastează puternic cu restul acţiunilor, reprezentate dinamic.

Orientarea, *poziţia* şi *dimensiunea* personajelor plasează privitorul într-un *punct de observaţie* care îi permite accesul la foarte multe amănunte. Aglomerarea personajelor şi decorului, poziţiile contorsionate şi dezechilibrate dau impresia unei ***scene*** care tocmai se petrece, fapt care stă la baza narativităţii tabloului. Şi la nivel *cromatic*, impresia de dinamism şi dezechilibru se susţine. Centrele de lumină ale tabloului marchează imaginile unui triunghi semnificativ: una dintre femei, ucisă deja, este aşezată pe pat, lângă rege, iar alte două urmează a fi ucise. Privirea oscilează asupra acestor trei centre de lumină ale tabloului care sunt şi nuclee narative şi recuperează, cu ajutorul *fizionomiei* lor întreaga desfăşurare a spectacolului. Aici, Delacroix foloseşte o tehnică asemănătoare cu cea a lui Poussin din *Mana*, unde se reprezintă pe chipul fiecărui personaj o altă stare de spirit. De altfel, fiecare dintre personajele din tabloul lui Delacroix este înzestrat cu o fizionomie capabilă a spune singură o poveste.

Întregul tablou este orientat cromatic pe diagonală, centrele luminoase legând chipul regelui de corpul contorsionat al femeii prin intermediul axei roşii alcătuite de culoarea patului. Poziţia regelui, orizontală, denotând ideea de echilibru şi confort, vine în puternic contrast cu poziţia dezechilibrată a femeii din dreapta privitorului şi cu capul calului din dreapta. În plus, Delacroix construieşte întreg tabloul într-o compoziţie piramidală, dar axa piramidei nu este verticală, ci diagonală; de asemenea, diagonalele cromatice au o orientare diferită faţă de cele date de forme, deoarece fiecare corp este înclinat într-o altă direcţie. Această asociere de dezechilibre vizuale este cea care sugerează haosul premergător morţii. Cromatic, combinaţia de roşu şi auriu (carnaţia femeilor) pe fond întunecat poate simboliza culoarea focului. Hugo, care admira mult acest tablou, deplângea lipsa rugului, însă nu observa că el este sugerat prin compoziţia cromatică. În concluzie, cu excepţia portretului regelui, toate elementele tabloului sugerează mişcarea şi devenirea, prin intermediul dezechilibrului.

Există mai multe *nivele narative* în această imagine, în funcţie de etajele spaţiale şi de tipul de activitate a personajelor; se poate observa că există două categorii de

figuri, inegal repartizate: *dinamice* (sclavi, femei, cal) şi unul *static*, Sardanapal. Dramatismul scenei pare a nu fi creat pentru noi, ci pentru stăpânul palatului, care este aşezat chiar în faţa privitorului, ca o replică în oglindă; atât regele, cât şi cel ce se află în faţa imaginii contemplă acelaşi spectacol. Nu ar fi poate exagerat să afirmăm că Sardanapal este destinatarul naraţiunii din tablou, acţiunile au loc pentru el, iar privitorul este doar un intrus. Satisfacţia senzuală a chipului său, care reflectă atât personajul lui Diodor, cât şi pe cel al lui Byron, şi, poate, şi pe cea a privitorului, este cea care a dat criticilor contemporani lui Delacroix senzaţia că tabloul e indecent. Elementul de legătură dintre Sardanapal, aşezat deasupra întregii scene, şi privitor este satisfacţia estetică în faţa frumuseţii morţii. Delacroix accentuează latura senzuală a lui Sardanapal, păstrând latura estetică ce apărea la personajul byronian; elementul esenţial selectat de Delacroix din piesa lui Byron nu se regăseşte la nivelul intrigii, ci la nivelul concepţiei despre existenţă. Calmul regelui nu se explică neapărat prin cruzime, ci prin credinţa că viaţa şi moartea sunt acelaşi lucru şi că singurul lucru care contează este frumosul şi plăcerea : „Dar/ De viaţa vor să-mi ia şi tronul, ce-s un tron şi împărăţia pământească?/ Trăit-am şi-am iubit, şi chipul meu/ L-am înmulţit—nu-i *moartea* mai puţin/ Firească decât tot ce-i pământesc.", afirmă personajul lui Byron.

Moartea lui Sardanapal este un tablou care utilizează majoritatea tehnicilor narative accesibile imaginii fixe unice: selectează un moment al istoriei care reprezintă o *acţiune*, dar care are şi valenţe *dramatice*; *titlul* tabloului susţine şi prelungeşte timpul reprezentării vizuale şi trimite la o poveste cunoscută; *fizionomiile* personajelor sunt diverse şi exprimă diverse faze ale unui proces; *configuraţia spaţială,* piramidală, liniile de forţă serpentine, accentele de lumină şi culoare sugerează dezechilibrul inerent *mişcării*; se *multiplică nucleele narative*, în aşa fel încât în *lectura tabloului urmează un fir sinuos*, simbol al timpului şi desfăşurării, care dă privitorului iluzia surprinderii unei clipe din desfăşurarea unei *scene* care tocmai are loc. Multe tablouri narative folosesc numai parţial aceste tehnici, şi în cele ce urmează vom căuta să vedem în ce măsură utilizarea lor parţială poate fi suficientă pentru realizarea unei poveşti vizuale.

Tabloul care conţine mai multe nuclee narative este destul de asemănător cu cel al seriei de imagini; prin reprezentarea mai multor evenimente, în care fie un personaj apare de mai multe ori în ipostaze diferite, fie mai multe personaje apar în situaţii şi posturi diferite, se poate sugera devenirea temporală. Privitorul trebuie doar să facă efortul de ***a descifra unitatea vizuală*** a subiectului reprezentat şi să caute elementele ce coordonează întregul.

Există mai multe sisteme de ordonare a nucleelor ce alcătuiesc o astfel de imagine: cel dramatic, cum apare în *Moartea lui Sardanapal*, accentuează ***unitatea subiectului*** prin subsumarea tuturor acţiunilor uneia care le explică. În *Izgonirea din Paradis*, Bosch selectează din povestea biblică numai acele elemente strict relevante, şi anume Facerea femeii, Ispitirea şi Izgonirea subliniind ***unitatea de acţiune***; de fapt, numai ultimul nucleu este cel care reprezintă vizual subiectul exprimat în titlu, însă semnificaţia acestui moment este întărită de lanţul cauzal care îl motivează. Foarte des întâlnite sunt şi imaginile care coordonează nucleele în funcţie de ***unitatea personajului***. În tabloul hagiografic se figurează povestea unui personaj, a cărui viaţă este reprodusă tocmai pentru a explica şi argumenta sfinţenia sa. Atunci când personajul central este Crist, un caz deosebit de frecvent, atunci se poate întîmpla ca naraţiunea să aibă la bază o construcţie concepută pe baza unei ***unităţi simbolice***. Astfel, când nucleele vizuale narative sunt dispuse pe un fel de arbore (Axis mundi), ceea ce le leagă este semnificaţia lor simbolică.

Un bun exemplu este tabloul lui Pacino di Bonaguida, *Arborele vieţii*. Aici, raportul dintre naraţiune şi simbol este evident: se figurează multe nuclee narative dispuse în

funcție de două criterii, cele care se leagă într-o serie biografică (viața lui Crist) şi cele care au la bază istoria creştină a lumii (la baza tabloului creația omului şi izgonirea din Paradis, iar în registrul superior divinitatea). În centru, imaginea lui Isus, crucificat pe Arborele Vieții susține nucleele care reprezintă viața sa şi leagă partea de jos a tabloului, izgonirea din paradis, de cea superioară, divinitatea. Verosimilul acestui tablou este foarte redus, iar narațiunea vizuală, deşi foarte bogată, cere un mare efort de imaginație din partea privitorului. Acest tip de figurare narativă cu funcție simbolică şi alegorică *într-un singur tablou* poartă influența conceptualizării spațiale medievale; se realizează astfel contragerea într-un singur tablou a ceea ce în alte cazuri se reprezenta într-o întreagă biserică, iar pictorul depăşeşte dificultatea unificării bogatului fir narativ numai sacrificând latura verosimilă a narațiunii şi mutând accentul pe valențele sale simbolice.

Secvența de imagini este mai liberă din acest punct de vedere decât imaginea cu mai multe nuclee. Spre deosebire de secvența de imagini, care se „citeşte“ de la stânga la dreapta, la fel ca o carte, dispunerea nucleelor narative într-un singur tablou poate fi făcută în diverse maniere, care au fiecare semnificația sa; dar numai în formula vizuală scenică, de tipul celei din *Moartea lui Sardanapal*, se pot lega mai multe nuclee narative într-o reprezentare verosimilă.

Tabloul literar care reprezintă o singură acțiune are mai puține mijloace pentru a spune o poveste decât cel care conține mai multe nuclee, dificultatea apărând aici mai ales în sugerarea devenirii temporale. Dar tablouri ca *Hamlet şi Horatio în cimitir* sau *Moartea Ofeliei*, amândouă pictate de Delacroix, ***recuperează latura narativă prin referința explicită pe care o fac la text***. Ceea ce trebuie remarcat însă este că astfel de imagini cu valoare ilustrativă convertesc narativitatea în dramă; *Hamlet şi Horatio în cimitir* sau *Autoportret în ipostază hamletiană* par o ilustrație a punerii în scenă.

În *Hamlet şi Horatio în cimitir* (fig. 2), Delacroix compune un *tablou dramatic* al cunoscutei scene din *Hamlet*, actul V, scena I. Momentul selectat din textul lui Shakespeare este acela al dialogului despre moarte, iar pictorul figurează toate cele patru personaje care apar în piesa lui Shakespeare în această ***scenă***, deşi unul dintre ele, Însoțitorul groparului, nu are nici o funcționalitate plastică. În piesă, el are rolul de a da replica groparului, fără să capete în vreun moment importanță reală.

Configurația spațială a tabloului este simplă, iar adâncimea se obține numai datorită compoziției cromatice, care luminează fundul scenei. Trei personaje apar cu fața la spectator: Hamlet şi Horatio în picioare, într-o ipostază echilibrată, statică, şi groparul care, din groapă, ridică craniul spre ei. Centrul tabloului, este ocupat de craniu, scos în evidență atât formal, cât şi cromatic. Interesantă este cea de-a patra siluetă, aflată cu spatele la noi şi care ar putea fi interpretată drept însoțitorul groparului, după piesă; această siluetă, aşezată pe pământ la picioarele lui Hamlet îşi ține mâna într-o poziție retorică, de parcă ar fi pe punctul de a ține un discurs. Fapt care ridică o întrebare privitoare la posibila intenție pictorului de a adăuga un comentariu vizual la piesa lui Shakespeare. O interpretare a acestui personaj, figurat pe axa centrală a tabloului, chiar sub craniu, poate fi găsită într-un alt tablou; Delacroix are o mare admirație pentru tragedia lui Shakespeare, admirație care l-a făcut să picteze un *Autoportret în ipostază hamletiană*. Aşa încât, este posibil ca el să se fi reprezentat pe sine în personajul cu chipul ascuns, chiar în momentul în care completează printr-un discurs mut piesa lui Shakespeare.

Din punct de vedere temporal, tabloul reprezintă o *scenă*, atât prin raportare la text, cât şi plastic, prin modul în care sunt înfățişate personajele. *Titlul*, care nu conține verbe, compoziția *echilibrată*, simbolul *craniului*, denotă un timp simbolic, scos oarecum din contextul desfăşurării unui proces. Ilustrând această scenă, Delacroix rămâne foarte

aproape de text, şi, cu excepția celui de-al patrulea personaj, care nu are corespondent exact în piesă, pictorul pare a-şi propune să dea un echivalent vizual al cuvântului. Singurul element dinamic apare în portretul groparului, care expune într-un gest teatral craniul şi, împreună cu referirea la text, acest unic element ne permite clasarea tabloului drept narativ. Pe de altă parte, Delacroix subminează latura narativă a tabloului său accentuând dramatismul, figurat mai ales prin gesturile personajelor, interpretabile în ordine simbolică mai curând decât narativă.

Foarte diferit de *Moartea lui Sardanapal*, *Hamlet şi Horatio în cimitir* pune o problemă interesantă: formal, s-ar putea integra această imagine în categoria *tablourilor care înfăţişează acţiuni sau procese*, însă aici acţiunea este topită într-o ipostază dramatică. Fondul întunecat al tabloului împinge în avant-scenă personajele şi pare a refuza devenirea, iar singura *acțiune* înfățișată cu adevărat în tablou, are o semnificație simbolică. De altfel, în piesă scena I din actul V ocupă un rol asemănător cu acela al celebrului monolog shakespearean, în care timpul intrigii se opreşte, iar accentul cade pe latura filosofică a discursului. În aceeaşi categorie de imagini intră şi *Moartea Ofeliei* unde, din nou, simbolul morţii ocupă un loc central. Delacroix selectează din piesă acele momente unde timpul *acţiunii* piesei se opreşte pentru a face loc unei *stări* şi acesta poate fi motivul pentru care cele două tablouri sunt un caz intermediar din punct de vedere narativ: ele figurează o acţiune şi o stare în acelaşi timp.

După titlu, atât *Moartea Ofeliei* cât şi *Moartea lui Sardanapal* ar putea fi considerate asemănătoare, însă din punct de vedere plastic diferența între ele este enormă. În *Moartea Ofeliei* (fig.3), Delacroix oferă o transfigurare spațială unei scene ce nu apare în piesă decât din referirile personajelor; Shakespeare îi face pe Laerte şi Hamlet să vorbescă despre mortea Ofeliei, însă Delacroix *completează* textul imaginând o *scenă* absentă în piesă. La fel ca atunci când Delacroix se pictează în *Autoportretul în ipostază hamletiană* (fig.4), tabloul are puține amănunte, iar ceea ce frapează cel mai mult este modul în care silueta Ofeliei se pierde în spațiul lichid. Cerul şi apa au aceeaşi culoare, o nuanță de verde tulbure şi cețos care sugerează o atmosferă de vis. Din nou, pictorul selectează din *istorie* un fragment ce nu ține de devenirea temporală şi, scoțându-l din context, îi amplifică valoarea simbolică. Spre deosebire de *Autoportret* sau de *Hamlet şi Horaţio în cimitir*, de data aceasta, tabloul nu poate fi interpretat ca "ilustrația" unei scene de teatru, pentru că spațiul lichid exclude reprezentarea pe scenă.

Din punct de vedere temporal, la fel ca în *Moartea lui Sardanapal*, scena selectată reprezintă un moment crucial, un moment al schimbării şi în acelaşi timp profund dramatic. Ofelia se află între viață şi moarte, iar acest moment este surprins şi prelungit indefinit prin tablou; deşi titlul subliniază ideea de *moarte*, în realitate timpul Ofeliei se suspendă în chiar momentul trecerii ei spre neființă şi se prelungeşte prin contopirea ei cu elementul lichid. Există o izotopie cromatică şi chiar formală între spaţiu şi personaj, a cărui siluetă nu se reliefează prin contrast. Din acest motiv, privitorul este aşezat într-o perspectivă care îi permite identificarea, prin această atmosferă de vis lichid, cu starea de spirit a personajului; spațiul uniform al tabloului, în care planul orizontal se topeşte în planul vertical al tabloului apare de altfel şi în *Hamlet şi Horatio în cimitir* sau în *Autoportretul în ipostază hamletiană*, iar refuzul de a delimita prin contrast silueta personajului de fondul pe care apare are darul de a sugera reprezentarea scenică. Spre deosebire de *Moartea lui Sardanapal*, unde contrastele accentuau latura dinamică şi dezechilibrată a poveştii vizuale, în tablourile cu subiecte din *Hamlet* domneşte o atmosferă sumbră şi apăsătoare, denotată cromatic şi formal prin acest tip de raport între personaje şi spaţiu.

Şi tot spre deosebire de *Moartea lui Sardanapal*, unde fizionomiile personajelor erau puternic reliefate, în cele două tablouri cu subiect din Hamlet accentul nu cade pe

fizionomie, ci pe poziția corpurilor. Serpentina corpului Ofeliei, formă grațioasă de dezechilibru, sugerează mişcarea, însă este o mişcare lentă, de topire, şi nu una agresivă de tipul celei din *Moartea lui Sardanapal*. Latura simbolică este foarte importantă în *Moartea Ofeliei*, pentru că toate elementele trimit metaforic la ideea de lichid: *culoarea fondului* (cer şi apă), *serpentina* corpului Ofeliei, care pare a se odihni plutind. Delacroix povesteşte despre moartea tinerei fete pe un alt ton decât Laertes şi, din punctul de vedere al vocii narative, apare aici o perspectivă diferită față de cea a lui Shakespeare. Pentru pictor, importantă este contopirea cu elementul primordial şi unitatea, pe care el o exprimă plastic, între natură şi Ofelia; spre deosebire de *Hamlet şi Horatio în cimitir*, unde Delacroix rămâne un ilustrator, aici el face o interpretare a textului shakespearean.

Un rol important în sublinierea narativității tabloului este jucat de asemănarea dintre tablou şi text. Atunci când pictorul păstrează în imaginea sa multe elemente literare, reuşind să realizeze o imagine verosimilă, atunci mintea privitorului completează scena imaginând atât completarea acțiunii, cât şi ceea ce o precede; latura narativă este mai pronunțată în *Hamlet şi Horatio în cimitir* decât în *Moartea Ofeliei*, unde poezia înlocuieşte povestea .

O manieră asemănătoare de transpunere în imagine a unei stări de spirit, dublată vag de o posibilă acțiune, apare în tabloul lui Chagall, *Daphnis şi Chloe* (fig 5). Ilustrând romanul cu acelaşi titlu de Longos, pictorul recreează plastic atmosfera romanului, fără însă a se referi explicit la intriga sa. Există, teoretic, posibilitatea interpretării acestei imagini drept o ilustrare a episodului în care, despărțit de Chloe, Daphnis se urcă în copacul din fața casei ei pentru a prinde păsări în speranța de a o vedea; însă o astfel de interpretare este puțin exagerată, pentru că Chagall figurează scena fără să se preocupe de criteriul verosimilului. Dacă iconismul imaginii este destul de redus, pictorul reuşeşte în schimb să facă legătura cu romanul prin latura plastică a reprezentării sale. Stilul este candid şi naiv, la fel ca iubirea dintre Daphnis şi Chloe, iar personajele schițate ca într-un desen de copil. Fondul acuarelei, de un galben solar, sugerează atmosfera de puritate şi strălucire a iubirii dintre cele două personaje ale lui Longos. Însă, narativitatea imaginii este, la fel ca în *Moartea Ofeliei*, foarte redusă şi poate fi recuperată doar datorită puternicului simbolism al culorii şi stilului folosite de pictor; şi, nu în ultimul rând, datorită titlului.

Atât *Moartea Ofeliei* , cât şi *Daphnis şi Chloe* figurează mai curând o stare decât o acțiune, dar *nu acțiunea face narațiunea* în acest caz, spre deosebire de *Moartea lui Sardanapal*. Din punct de vedere temporal, aceste imagini ilustrează mai curând o *pauză* decât o *scenă*, adică un moment în care timpul povestirii se opreşte. Faptul că tablourile lui Delacroix inspirate din *Hamlet* sau acuarela lui Chagall renunță la intrigă în favoarea atmosferei este relevant: cei doi pictori *selectează* din literatură latura care poate fi transpusă într-o singură imagine şi, deci fac o lectură non-narativă a textului-model. Nici *Daphnis şi Chloe*, nici *Moartea Ofeliei* nu sunt în mod necesar şi evident imagini narative; dar, ele pot deveni prin interpretare, în măsura în care numai recuperând intriga din *Hamlet*, privitorul ştie că acolo una din temele centrale este ideea morții, iar în *Daphnis şi Chloe* mai importantă decât acțiunea este dragostea naivă, naturală şi luminoasă dintre cei doi eroi. Rămâne deci la latitudinea privitorului dacă să privească imaginea într-o cheie narativă sau nu pentru că pictorul ascunde narațiunea în spatele laturii dramatice sau simbolice a reprezentării.

Exemplele discutate până acum au pus în lumină faptul că narațiunea vizuală într-o singură imagine poate plasa în centru ***acțiunea*** (*Moartea lui Sardanapal*), ***latura dramatică*** a textului (*Hamlet şi Horatio în cimitir*), poate ***completa textul imaginând* o**

situație nouă (*Moartea Ofeliei*), sau ***poate transpune în limbaj plastic atmosfera textului***, (*Daphnis şi Chloe*).

2. Tablourile care nu reprezintă o acțiune, dar trimit la un text

Când titlul trimite la o poveste preexistentă, din care însă pictorul nu alege o acțiune, tabloul poate deveni narativ în virtutea unui principiu vizual la care am mai făcut referire: relația dintre fizionomia personajului şi starea de spirit sau psihologia sa. *Dinamismul* inerent narațiunii vizuale va fi înlocuit prin ***mobilitatea expresiei personajului***. Faptul că privitorul cunoaşte motivația stării de spirit a figurii reprezentate îl ajută să completeze zonele de indeterminare.

Spre deosebire de *Hamlet şi Horatio în cimitir* sau *Moartea Ofeliei*, unde se putea discuta dacă tabloul reprezintă sau nu o acțiune, în *Furia Medeei* (fig.6) nici nu poate fi vorba despre asta. Tabloul *nu înfățişează o acțiune*, ci o *stare psihică*. Dar potențialitatea mişcării pe care o sugerează mai ales chipul personajului, dar şi corpul său, este calea prin care se recuperează povestea. Prin *fizionomia* personajului, Delacroix sugerează starea de spirit a Medeei, iar de aici, privitorul care cunoaşte povestea ei, poate înțelege ceea ce nu este reprezentat. Pictorul *selectează* în acest tablou o *scenă* care sintetizează semnificația piesei lui Euripide reducând-o la elementul central, celebrul monolog în care Medeea se întreabă dacă să-şi ucidă copiii sau nu.

În piesa lui Euripide, Medeea, ținându-şi copiii în brațe, îşi rememorează viața şi prevede soarta nefericită a copiilor; părăsită şi gonită de Iason, destinul ei este acela al unei străine, urâtă de propria famile pentru uciderea fratelui său şi disprețuită de greci, în a căror țară se găseşte, pentru că este barbară. Acest monolog este un punct central nu numai pentru această piesă, ci chiar pentru tragedia greacă; aici apare foarte clară tehnica lui Euripide de a muta drama destinului din relația om-zeu în psihologia umană. Spre deosebire de Antigona sau Oedip, destinul personajului lui Euripide nu mai pare a fi dictat de moira şi Medeea are conştiința faptului că are drept de viață sau moarte asupra copiilor ei. În *Dialectica spiritului grec*, Dodds discută drama personajului principal din perspectiva conceptului de *ate*; personajul nu mai este stăpân pe sine, şi, înstrăinat de sine şi locuit de *ate*, ia hotărâri care îl duc la pierzanie; Iason va explica de altfel prin *ate* uciderea copiilor de către Medeea. Însă acest monolog este foarte interesant pentru că nu pare rezultatul unei intervenții irationale, ci al unei dialectici conştiente. Strângându-şi cu dragoste copiii la piept, la fel ca în tablou, Medeea enumeră cauzele pentru care ar trebui sau nu trebuie să-i omoare, oscilând pentru un timp între cele două hotărâri :

Nu, suflete al meu, n-ai să-ndeplineşti
Acest omor! O iartă-i, cruță-i pe copii,
Sărmano! Chiar din depărtare de le laşi
Viața, te vor bucura. Ba nu, mă jur
Pe duhurile răzbunării care zac
În Hades, niciodată nu-mi voi părăsi
copiii-ntre duşmani,să-şi bată joc de ei.
Oricum, tot vor muri şi dacă le e scris,
chiar eu am să-i ucid, eu, care i-am născut.
E totul rânduit; scăpare nu mai au!

Această *scenă* reprezintă un punct culminant al piesei, atât la nivelul intrigii, cât şi la nivel psihologic şi este sintetizată verbal de Delacroix prin titlul *Furia Medeei*.

Lectura pe care o face pictorul tragediei păstrează întocmai unitatea de subiect a lui Euripide; pentru că, dacă ar fi să reducem întreaga tragedie la un element relevant, acesta ar fi, întocmai ca mânia lui Ahile pentru *Iliada*, furia Medeei. Iar miza acestei furii este exprimată cel mai clar în monologul citat, în care Medeea îşi ţine copiii în braţe şi încearcă să vadă ce cale va urma destinul ei, tabloul traducând în imagine exact această stare de spirit. *Furia Medeei* nu înfăţişează o *acţiune*, dar înfăţişează o *stare* care, prin referire la piesă, va duce la deznodământul acţiunii.

Tabloul poate fi interpretat în cheie narativă mai uşor decât *Moartea Ofeliei*, iar motivul este următorul: aici, Delacroix selectează din piesă un moment esenţial din punctul de vedere al deznodământului, în timp ce dincolo moartea Ofeliei reprezintă numai un episod lateral; de aceea timpul primei imagini este din punct de vedere narativ *scena*, iar timpul din *Moartea Ofeliei* este *pauza*. Deşi ambele tablouri reprezintă temporal momente de trecere, între viaţă şi moarte sau durere şi dorinţa de răzbunare, la nivel plastic *Furia Medeei* sugerează mai clar punctul culminant, iminenţa acţiunii hotărâtoare, decât tabloul care o are în centru pe Ofelia; nu este aici lipsit de relevanţă faptul că punctul de vedere în care ne plasează Delacroix în cele două tablouri este diferit: dacă în *Moartea Ofeliei* domină senzaţia de linişte tulbure care încurajează empatia privitorului, în celălalt tablou, senzaţia este de ameninţare. Plastic, Delacroix sugerează ideea *iminenţei acţiunii* cu ajutorul *fizionomiei* şi *poziţiei* personajelor; spaţiul tabloului, puternic centrat, nu conţine decât personajele care, contorsionate, par a fi surprinse într-un moment de mare tulburare; peisajul, schiţat doar, este un adăpost natural, o peşteră, dinspre deschizătura căreia mama înfricoşată aşteaptă pericolul. Ţinându-şi în braţe copiii şi în mână cuţitul ea priveşte lateral, spre uşa peşterii, într-o aşteptare încordată; personajele sunt alcătuite din linii serpentine, şi singura lumină pare a veni din chiar corpurile Medeei şi copiilor ei.

Această modalitate de sugerare a *imineneţei acţiunii prin fizionomia şi poziţia* personajului poate uneori genera naraţiunea mai clar decât atunci când *acţiunea* este figurată în sine. Nehotărârea Medeei apare astfel mai sugestivă narativ decât urmările furiei ei şi induce imaginii continuitate temporală, în măsura în care privitorul poate lega ceea ce vede de ceea ce el ştie din tragedia clasică. Teoria privitoare la *punctum temporis*, adică alegerea momentului esenţial al istoriei, capabil de a se referi metonimic la întreaga poveste, poate fi astfel respectată fie alegând *acel moment al acţiunii* în care se poate întrevedea ce a precedat ca şi ce va urma, fie *acea stare de spirit a personajului central* care explică şi motivează întreaga acţiune. Pe de altă parte, când se referă la un text, de multe ori pictorul nu alege neapărat latura sa narativă, ci pe cea dramatică sau simbolică; ceea ce nu exclude o interpretare narativă, deşi ea nu este figurată explicit în tablou.

Un exemplu de folosire a textului ca pretext este *Autoportretul în ipostază hamletiană* (fig. 4) al lui Delacroix. Analizând această imagine lipsită de dinamism şi în care nu se reprezintă nici măcar o stare de spirit ce sugerează schimbarea sau procesul, vom încerca să vedem în ce măsură un *portret* poate fi *narativ*.

În *Autoportretul în ipostază hamletiană*, Delacroix nu pare să-şi propună să utilizeze în nici un fel *istoria* piesei. El pictează un tînăr îmbrăcat în negru, în picioare, sprijinindu-se de un corp masiv, de culoare închisă. Lipsit de amănunte descriptive, tabloul se organizează în funcţie de centru, adică de silueta tînărului. Această siluetă este dublu încadrată de rama tabloului şi de o arcadă care îi subliniază chipul; contururile, cu excepţia chipului, par să derive unele din altele. Culoarea dominantă, brun, mai deschis sau mai închis figurează o atmosferă întunecată. Din acest motiv, chipul, singurul luminat atrage şi mai mult atenţia. Construcţia tabloului este concentrică, atât la nivel *cromatic* (contrast între faţa personajului şi fond), al *formei*

(centrul tabloului este dominanta, subliniată prin arcadele care îl încadrează) sau la nivelul texturii, care şi ea subliniază centrul. Aceste elemente au darul de a sublinia *echilibrul* şi nici măcar un element nu sugerează mişcarea, sau desfăşurarea unui proces şi curgerea timpului. Tânărul este pierdut în contemplaţie, privind într-o parte.

Dacă ar fi să interpretăm imaginea în sine, fără titlu, atunci în nici un caz nu am putea-o vedea drept narativă. Dar acest tablou se intitulează *Autoportret în ipostază hamletiană*, aşa încât poate fi văzută ca o ilustrare a scenei centrale a piesei, cea a celebrului monolog hamletian. S-ar putea considera aşadar că, la fel ca în *Furia Medeei*, unde Delacroix reduce piesa la un monolog, şi aici unul dintre referenții tabloului ar putea fi scena în care solitarul prinț se întreabă în ce constă esența existenței umane. Şi că, la fel ca în *Furia Medeei*, Delacroix reduce întreaga piesă la un personaj, iar devenirea acestui personaj la scena care îl defineşte cel mai bine.

Acest autoportret poate fi interpretat narativ în două moduri, în funcție de referința făcută: fie față de *referentul literar*, legând poziţia gânditoare a tânărului de monolog şi de personajul solitar şi gânditor care este Hamlet în viziunea lui Shakespeare, fie față de *referentul real*, Delacroix însuşi. Pentru ca imaginea să poată fi legată de textul la care se referă trebuie ca în *repertoarul* privitorului să se găsească atât *tipul vizual*, cât şi *tipul literar*, în acest caz /tînăr în negru/ şi /personaj dintr-o piesă de teatru de Shakespeare/. Textul susține imaginea şi proiectează asupra ei o serie de referințe culturale.

Discutând *timpul* imaginii observam că procesul de narativizare a imaginii fixe unice se realizează printr-o relaţie metonimică, o parte a *acțiunii* ajungând să reprezinte întreaga poveste; contextul cu ajutorul căruia se face interpretarea este constituit de *titlu*, ce ancorează povestea vizuală de textul la care face aluzie. Fapt care nu ține însă propriu-zis de latura plastică a tabloului, ci mai curând de ceea ce se poate *proiecta* asupra lui prin lectură şi interpretare. Aşa se explică de ce imagini care nu reprezintă plastic narativitatea (dinamism, sugerarea devenirii sau a unui proces prin forme, culori sau texturi) pot deveni narative prin interpretare.

Timpul acestui autoportret este suspendat prin scoaterea din context a stării caracteristice personajului reprezentat; aşa cum pentru Medeea, starea caracteristică era *furia*, în cazul lui Hamlet aceasta este *contemplația*. Este semnificativ faptul că Delacroix selectează pentru a transpune în imagine unul dintre momentele piesei în care desfăşurarea temporală nu are importanță. În scena monologului, esențială pentru devenirea personajului, intriga piesei poate fi sintetizată prin transformarea ei într-o cugetare referitoare la univers şi la natura umană. Hamlet nu deliberează în *A fi sau a nu fi* asupra felului în care urmează să acționeze, ci asupra soartei omului; el se vede prins între două opțiuni fundamentale, şi monologul rămâne fără concluzie. Iar tabloul subliniază tocmai această anulare a timpului, pe care Delacroix o *selectează* din semnificaţia piesei.

Configurația spațială sugerează, mai mult chiar decât în *Hamlet şi Horatio în cimitir*, o scenă de teatru, fapt care explică legătura dintre cei doi referenți ai tabloului; astfel, pictorul se vede pe sine în ipostază hamletiană, ca un actor care joacă acest rol într-un timp devenit infinit prin transpunerea în vizual. Şi, din nou, prin latura dramatică se recuperează povestea, deoarece pictându-se pe sine, Delacroix îl desemnează pe Hamlet. Imaginea tânărului în haine negre este un portret, adică, în principiu, o imagine în întregime descriptivă, însă în spatele personajului Hamlet stă piesa *Hamlet*. Rezultatul este, ca şi în cazul autoportretului anamorfotic al lui Michelangelo din *Judecata de Apoi*, care se pictează sub forma Sfântului Bartolomeu, obținerea unei ipostaze simbolice. Nu se poate înţelege care este legătura dintre Sfântul Bartolomeu şi Michelangelo sau Delacroix şi Hamlet dacă nu este cunoscută povestea din spatele

personajelor. Aici, Sfântul Bartolomeu şi Hamlet sunt reduceri metonimice ale poveştii fiecăruia la o singură trăsătură: suferința pentru primul, întrucât martiriul lui a constat în jupuire, şi natura contemplativă pentru Hamlet. Pornind de aici, interpretarea poate adăuga multiple semnificații simbolice, dar important este că *ipostaza în care este realizat portretul, un gen descriptiv, nu poate fi înțeleasă fără cunoaşterea poveştii*.

Reducerea unui text la personajul central este de altfel frecventă şi imagini ca *Don Quijote* de Daumier (fig.7) pot fi interpretate într-o manieră asemănătoare; aici, în spatele personajului nu se ascunde în mod necesar pictorul, dar trebuie observat că Don Quijote al lui Daumier nu are chip. Dinamismul plastic nu joacă nici un rol, iar dacă putem considera imaginea drept narativă, acest fapt se datorează în primul rând referirii la text. Orice element narativ în acest portet este însă şi un element simbolic: Daumier interpretează vizual personajul lui Cervantes sublimându-l până la anulare; în acelaşi timp, nedeterminarea trăsăturilor personajului sugerează că Don Quijote poate fi oricine, Daumier inclusiv. În *Crispin şi Scapin*, Daumier pictează o scenă în care fizionomia personajelor, înghețată într-o expresie bârfitoare şi răutăcioasă, le caracterizează, cum ar spune Hogarth, mai clar decât cuvintele; de altfel, Daumier poate fi considerat, din perspectiva studiului de caracter, un demn descendent al lui Hogarth. În tablourile care selectează un personaj central al unui text cunoscut, acesta este redus la *o stare*, *o trăsătură de caracter a personajului* sau *un moment al devenirii lui*, considerate de pictor esențiale şi prin care întreaga poveste poate fi recuperată.

Un alt tip de tablou care ***face aluzie la o poveste, dar nu reprezintă o acțiune*** este portretul hagiografic, atât de răspândit în Evul Mediu şi Renaştere. Aici povestea se recuperează nu cu ajutorul psihologiei eroului, ci prin *microtemă*. În unele portrete medievale, sfinții apar împreună cu un atribut care face aluzie la povestea lor, şi care îi caracterizează implicit; narațiunea vizuală într-o astfel de imagine nu mai este „spusă“, nici măcar sugerată, ci numai simbolizată prin *microtema* definitorie. În Evul Mediu, când portretul se conforma unui *tip* vizual, atributul avea funcția de a diferenția şi identifica prin *contragerea poveştii*. De cele mai multe ori, pictorul medieval selectează din biografia sfântului povestea martiriului, adică elementul definitoriu pentru statutul său; spre exemplu, atributul Sfântului Sebastian este săgeata, iar al Sfântului Laurențiu grătarul, instrumentele martirizării lor. În cazul Sfântului Gheorghe însă, se selectează cea mai importantă ispravă a sa, lupta cu balaurul, aşa cum pe sfânta Agnese o caracterizează nevinovăția, şi figura ei este însoțită de un miel. Datorită naturii non-mimetice a artei medievale, în aceste portrete balaurul, mielul sau grătarul apar ca simboluri, şi nu doar ca reprezentări ale obiectelor reale; în plus, datorită importanței pe care în acest context istoric o ia lupta sfântului cu răul, obiectul malefic se poate figura mult mai mic decât în realitate.

Pictorii renascentişti tratează aceleaşi subiecte recuperând latura narativă, iar modificările față de abordarea medievală a poveştii hagiografice apar la două nivele, care derivă unul din celălalt: narațiunea vizuală medievală are la bază principiul *schemei* şi pune accent pe latura simbolică, în timp ce cea renascentistă porneşte de la principiul *mimesis*-ului şi întăreşte latura dramatică a tabloului. În tablouri renascentiste de tipul *Martiriului Sfintei Giustina* de Paolo Veronese sau *Martiriul Sfântului Sebastian* de Cosimo Tura, povestea este spusă cu ajutorul unui cadru verosimil al scenei în care se petrece martiriul şi se accentuează *latura psihologică*, adică suferința şi frumusețea sfântului ucis. Pentru medieval însă, relevantă nu era nici povestea, care era oricum cunoscută, şi nici latura ei personală, ci latura argumentativă. Reprezentându-l pe sfânt în ipostaza victorioasă şi supra-umană, naratorul vizual accentua nu momentul morții, ci tocmai biruința asupra ei prin sanctificare.

Diferența dintre aceste două tipuri vizuale se găseşte în primul rând la nivelul *modului narativ*. Mecanismul de recuperare a poveştii presupune grade diferite de participare a spectatorului deoarece diferă *punctul de vedere*; în Evul Mediu spectatorul era pus în fața unui spectacol care să-l facă să se gândească la Dumnezeu, în timp ce în Renaştere punctul de vedere îl aşază pe privitor în fața unui spectacol care accentuează dimensiunea umană. De altfel, arta medievală foloseşte o voce narativă adresată divinității, nu privitorului şi nu stă în sarcina pictorului medieval să dea o reprezentare verosimilă, accesibilă, ci să se ridice la înălțimea subiectului. Acelaşi tip de diferență la nivelul *modului narativ*, apare şi în relația dintre *Moartea lui Sardanapal*, *Furia Medeei* şi *Autoportretul hamletian*; în toate cazurile putem recupera narațiunea, dar cantitatea de informații plastice şi mai ales *modul narativ* diferă. În *Moartea lui Sardanapal*, naratorul se aşază într-o perspectivă realistă, în *Furia Medeei* face *analiză psihologică*, iar în autoportretul hamletian reduce povestea la latura ei *dramatică*.

Organizată în funcție de tradiție, iconografia medievală reia mai mult sau mai puțin aceleaşi subiecte şi de aceea, pentru un privitor din acel timp, *microtema* putea fi suficientă pentru înțelegerea întregii poveşti. Acelaşi lucru este valabil şi în imaginea renascentistă, unde, deşi într-un grad mai mic, un tablou poate deveni narativ prin acelaşi procedeu al *microtemei*. Un tablou reprezentând-o pe Atena ținând scutul pe care se găseşte capul Meduzei trimitea un privitor cultivat la povestea lui Perseu. Pentru un privitor din secolul acesta, când multe din poveştile hagiografice sau mitologice s-au pierdut, recuperarea narațiunii se face mai greu. Însă, într-un caz ideal, chiar imaginea care nu conține nici un procedeu vizual sugerând devenirea, procesul sau acțiunea, poate fi interpretată narativ cu ajutorul unui *element metonimic care sintetizează intriga*, adică *microtema*.

În concluzie, narațiunea vizuală care porneşte de la text *poate sugera desfăşurarea unei acțiuni*, prin mai multe maniere: metoda cea mai *explicită* este *selectarea momentului culminant al poveştii* şi crearea iluziei unei scene cu ajutorul *tehnicilor vizuale care implică dinamismul figurii şi corpului personajelor*. Dacă tabloul conține câteva nuclee narative şi figurează mai multe personaje în ipostaze diferite sau stări de spirit contradictorii astfel sugerând *devenirea temporală*, şi *dacă titlul reuşeşte să completeze acțiunea reprezentată*, atunci imaginea unică poate reprezenta cu succes o poveste; celelalte maniere de a sugera acțiunea folosesc metode ocolite şi metaforice, vizuale sau verbale, prin care invită privitorul să recupereze firul narativ: alegerea unui moment care surprinde o *schimbare fundamentală reflectată în fizionomia personajului*, *traducerea în limbaj plastic a semnificației unui text*, o *microtemă, accentuarea laturii dramatice* a tabloului şi *sugerarea unui spectacol de teatru surprins şi imortalizat*.

Din exemplele discutate până acum reiese că orice imagine care face aluzie la o poveste poate fi interpretată în cheie narativă. Această latură ce nu ține de natura plastică a tabloului, ci de titlu şi de un referent cultural *poate sau nu să fie întărită de elemente vizuale*, ținând de *modul şi timpul povestirii*: un punct de vedere din care să avem iluzia că asistăm la o *scenă* pe cale a se petrece, şi în care personajele sunt figurate în *acțiune* sau într-o stare de spirit *contradictorie*. Şi totuşi, toate aceste mijloace plastice şi verbale de a spune o poveste nu sunt suficiente fără colaborarea privitorului, care trebuie să decodeze cât de cât corect ceea ce apare în imagine; este adevărat că în cazul unor tablouri care folosesc toate aceste tehnici, cum este *Moartea lui Sardanapal*, privitorul poate înțelege că subiectul conține o *acțiune* şi, dacă nu cunoaşte povestea, poate *inventa* una. Acesta este de altfel modul prin care imaginea care nu se referă la un text poate fi interpretată narativ. De asemenea, trebuie remarcat că, pornind de la premisa că privitorul participă prin lectura sa la narativitatea tabloului, chiar numai *o stare de spirit contradictorie*, o *microtemă* sau *o transcodare în limbaj plastic a*

semnificației unui text ca în *Daphnis și Chloe* de Chagall sau *Moartea Ofeliei* de Delacroix poate fi suficientă pentru crearea unui poveşti.

Interpretarea în cheie narativă a tabloului se face nu numai cu ajutorul elementelor plastice şi verbale enumerate mai sus, ci şi printr-o contaminare a obişnuințelor culturale ale privitorului. De multe ori, pictura pare a fi o sinteză a unui spectacol dramatic. Cele două influențe care apar la nivelul receptării pentru a duce spre narativizarea tabloului vin din *literatură* şi din *teatru*.

3.Tablouri care nu se referă la un text, dar figurează o acțiune

În tablourile care ***reprezintă o acțiune (sau mai multe), dar nu trimit la un text*** accentul se pune pe imaginarea poveştii de către privitor. Aici ar putea intra o parte din imaginile ce surprind *scene* din viața personajelor; multe astfel de tablouri ar fi doar descriptive dacă nu ar conține un element inexplicabil, care îl face pe privitor să-şi pună întrebări şi să imagineze răspunsuri; picturile lui Delvaux, Balthus, De Chirico intră în această categorie.

Şi aici narativitatea provine din două surse: cea *vizuală* (dinamismul tabloului) şi relația cu *titlul*; toate elementele discutate mai sus sunt în continuare relevante, dar în acest caz devine şi mai necesară participarea privitorului, care trebuie să-şi asume rolul de narator. În măsura în care privitorul doreşte să facă unei imagini care nu se referă la un text o interpretare *analogă* unui tablou cu subiect literar, imaginea îşi generează propriul text. Pe de altă parte, nu există o mare diferență, la nivelul receptării, între un tablou inspirat dintr-o poveste, dar pe care privitorul nu o cunoaşte şi o imagine care reprezintă o acțiune fără a face aluzie la un text; fapt care pune în lumină că acest gen de tablou *sugerează narativitatea mai ales prin mijloace vizuale*.

Tablouri care pot sugera o poveste vizuală fără ajutorul cuvântului apar mai ales în arta secolului al XVIII-lea. De exemplu, Fragonard reprezintă în tablourile sale *scene* care par a se petrece chiar în momentul în care le privim. În *Sărutul*, o tânără este surprinsă în chiar momentul când se smulge dintr-o îmbrățişare furată şi este pe punctul de a fugi. Senzația privitorului că asistă la un moment intim şi fulgurant se subliniază prin iminența mişcării care sugerează curgerea timpului. Acest tip de tablou poate fi interpretat narativ mai ales datorită contextului cultural al secolului al XVIII lea, când estetica vizuală şi literară accentua tematica jocului şi a clipei fericite.

O lectură în cheie narativă face Jorge de Sena într-un poem care porneşte de la tabloul lui Fragonard, *Leagănul*. Analizând poemul lui de Sena, intitulat chiar *Leagănul, de Fragonard* în contextul conceptului de *ekphrasis*, Claus Clüver observă că de Sena face o traducere dintr-un sistem de semne, cel plastic, în alt sistem de semne, cel verbal. Şi cum orice traducere are la bază o interpretare, în acest caz interpretarea este una narativă. Poetul vede în tablou trei personaje, soția, care este dată în leagăn de soț şi amantul, care se găseşte la picioarele leagănului, admirându-o concupiscent. În acest mod, Jorge de Sena inventează o poveste capabilă a explica grăitoarele fizionomii ale figurilor lui Fragonard; şi s-ar putea spune chiar că aceste figuri devin personaje prin intermediul acestui poem. Titlul nu aduce nici un fel de informație care să încurajeze inventarea unei poveşti şi, de fapt, narațiunea se realizează cu mijloace exclusiv vizuale: timpul ei este *scena*, iar punctul de vedere în care suntem plasați sugerează că surprindem un moment de intimitate şi care ascunde ceva, fapt care poate fi înțeles din *fizionomia* personajelor .

Într-un mod asemnănător poate fi interpretat şi *Tînără cu paharul cu vin* sau *Femeie în albastru citind o scrisoare* de Vermeer. În ambele cazuri, pictorul lasă să se

înțeleagă că în spatele acțiunii se găsește altceva, iar privitorul poate inventa povestea care ar explica imaginea. În *Femeia cu paharul cu vin* cele trei personaje ar putea fi interpretate, la fel ca în *Leagănul* lui Fragonard astfel: soțul stă cu capul sprijinit în mână, într-o poză nepăsătoare, în timp ce un tânăr elegant se apleacă pentru a săruta mâna soției, care ne privește insinuant. Momentul surprins de Vermeer conține potențialitatea acțiunii și în aceeași categorie ar putea intra și portretul rococo de tip *conversation piece*, în care pictorul figurează persoanele într-o ipostază dinamică. *Dacă narativitatea imaginii nu poate exista fără sugerarea unui timp al imaginii, și reciproca este valabilă: sugerarea desfășurării unui proces în imaginea fixă poate induce o receptare narativă.*

Fresnault Deruelle observă că imagini de acest tip oscilează între ceea ce el numește *narration* și *narrativité,* unde prin ultimul termen înțelege o narațiune potențială. Urmărind devenirea narațiunii vizuale în arta contemporană, Fresnault-Deruelle consideră că deși pictura nu mai servește drept ilustrație unor texte, totuși păstrează deschisă oportunitatea narațiunii vizuale, redefinind-o. Spre deosebire deci de poveștile din tablourile care fac aluzie la un text, cele care nu fac aluzie la un text, dar reprezintă o acțiune pot fi considerate doar *potențial narative*.

Există totuși o limită până la care se poate vorbi despre o narațiune potențială. În tablouri ca *Dansul* lui *Matisse* sau *Femeia care plânge* de Picasso, deși apar câteva elemente necesare narațiunii vizuale, cum ar fi dinamismul sau o stare de spirit contradictorie, ele pot să nu fie suficiente pentru a-l face pe privitor să le recepteze drept povești. Natura plastic-simbolică a acestui tip de tablouri și gradul mare de abstractizare a figurilor nu încurajează o interpretare în cheie narativă; se poate povesti în imagine chiar în lipsa unui cadru verosimil, însă atunci alte elemente trebuie să individualizeze desenul pentru a sugera o poveste. *Fizionomia* joacă un rol foarte important, câteodată mai important decât dinamismul pentru că o expresie sugestivă poate determina lectura empatică a tabloului. Astfel, multe tablouri care nu fac aluzie la un text, dar reprezintă acțiuni generează în mintea privitorului narațiuni prin introducerea unui element inexplicabil. Este cazul *Camerei* lui Balthus, unde acțiunea stranie înfățișată de pictor pare a presupune un eveniment incomprehensibil și amenințător care ridică o întrebare în mintea privitorului, întrebare capabilă a genera o poveste.

4. Tablouri care nici nu se referă la un text și nici nu figurează acțiuni

Când ***tabloul nu reprezintă o acțiune și nici nu trimite la un text*** devine aproape imposibil să-l numim narativ. Este însă posibilă o astfel de interpretare în măsura în care privitorul poate inventa o poveste pornind de la anumite trăsături ale *fizionomiei* personajului reprezentat. Există portrete în care pictorul a încercat să condenseze viața persoanei din fața șevaletului, portrete care au aceeași expresivitate ca aceea a *caracterului*. La fel cum în *Caracterele* La Bruyère încearcă să fixeze trăsăturile specifice unui tip uman concepând mici narațiuni clarificatoare, și în cazul portretului plastic, privitorul poate simți nevoia de a completa ceea ce vede inventând el o poveste. Pot fi luate în discuție aici portretele în care pictorul încearcă depășirea descriptivului prin diverse elemente (*microteme*) care sugerează povești; un astfel de element inexplicabil de tip microtemă apare în *Las Meniñas* de Velasquez, în *Soții Arnolfini* de Van Eyck sau *Ambasadorii* de Holbein. Aici, subiectul recunoscut al tabloului este portretul, dar indiciile vizuale care însoțesc personajele au ridicat multiple întrebări criticilor de artă. Sunt portrete care nasc discursuri, iar acest gen de imagine poate fi considerat cel puțin *potențial narativă*.

În categoria *tablourilor care nu reprezintă acţiuni sau procese şi nici nu fac referire la un text* definirea narativităţii, chiar potenţiale este foarte dificilă. Dar când *portretul devine studiu de caracter*, privitorul îl poate interpreta printr-o poveste. De altfel, există un moment când nu poate fi spus cu precizie dacă imaginea reprezintă *o stare* sau *o acţiune*, mai ales din cauză că multe portrete apar pe un fundal complex, care poate sugera o *scenă*. *Portretul papei Leon al X lea cu cardinalii Lodovico de Rossi şi Giulio de Medici* de Rafael, *Amanţii veneţieni* de Paris Bordone, *Portretul Magdalenei Offenburg sub chipul curtezanei Lais din Corint* de Hans Holbein cel Tînăr folosesc parţial tehnicile narative discutate până acum, inserând în portret o serie de trăsături care definesc persoanele, pe care le transformă în personaje. Dinamismul figurilor (papa şi cardinalii par surprinşi într-o convorbire), expresiile sugestive (*Amanţii veneţieni*), amănuntele caracterizante (banii de lângă Magdalena Offenburg) au toate darul de a spune o poveste despre personajele din tablou dacă privitorul este gata de a se transforma în narator.

Cunoscutul tablou al lui Holbein, *Ambasadorii* (fig 8), poate intra şi el în categoria *portretelor narative*, deoarece craniul, fără a face aluzie la o poveste, generează în privitor o *stare contradictorie* care îl poate determina să reconsidere latura pur descriptivă a tabloului; numeroşi critici au proiectat prin interpretare discursuri, unele narative, asupra tabloului. Astfel, au fost căutate explicaţii în identitatea figurilor, în spaţiul sau în obiectele care le înconjoară.

Absint de Degas sau *Singurătate* de Delvaux pot fi şi ele interpretate narativ prin aceleaşi principii prezente în interpretarea *Furiei Medeei* deoarece stările contradictorii reprezentate pot cere inventarea unei poveşti. Titlul *Singurătate* al tabloului lui Delvaux, de exemplu, dă o cheie de lectură explicând starea de spirit a fetiţei care priveşte de-a lungul şinelor de tren şi care stă cu spatele la privitor; atât titlul cât şi silueta fetiţei sugerează aceeaşi stare, pe care privitorul o poate recepta în mod empatic. Imaginea nu mai este acum reducerea la un moment reprezentativ a unei poveşti anterioare şi cunoscute de către privitor, ci figurarea unui moment care ridică o problemă, o întrebare în mintea privitorului; iar răspunsul la întrebare poate fi o poveste.

Un alt tablou care a generat o interpretare narativă este *Autoportretul într-o oglindă convexă* de Parmigianino (fig.9). Această pictură i-a inspirat lui John Ashbery un poem cu titlul omonim în care, pe parcursul a multe pagini, se spune o poveste. Judecând după titlu, poemul ekphrastic al lui Ashbery îşi propune să fie un *analogon* al tabloului deoarece primul vers, care este în acelaşi timp titlul poemului, dar şi al tabloului sugerează că Ashbery vede o relaţie de continuitate între cele două autoportrete.

Self-portrait in a convex mirror

As Parmigianino did it, the right hand
Bigger than the head, thrust at the viewer
And swerving easily away, as though to protect
What it advertizes.

În această metaforă apare ideea că, la fel ca tabloul, şi autoportretul verbal foloseşte o oglindă convexă, care deformează realitatea. Dar oglinda în care se priveşte Ashbery este chiar tabloul lui Parmigianino. Cuvintele sunt reflectări, „*The words are only speculation/(From the latin* speculum*, mirror)* “, iar Ashbery îşi va concepe poemul ca pe o oglindă a tabloului. Natura magică a oglinzii convexe este dublă: întâi, ca oglindă pur şi simplu, ea reflectă imaginea şi produce încântarea narcisică („perpetuate the enchantment of self with self”); în cazul lui Ashbery însă, natura

narcisică a contemplației poartă o conotație particulară: poetul se contemplă în pictor, se caută şi se găseşte în autoportretul lui Parmigianino până la completa topire a propriei individualități. Poemul se construieşte într-un permanent joc între suprafață şi adâncime, joc care în poem se referă în special la caracterul de *speculum* al cuvintelor. Atât pictorul, cât şi poetul copiază lumea, dar amândoi aleg pentru aceasta un mediu care o deformează. Parmigianino „set himself / with great art to copy all that he saw in the glass/ Chiefly his reflection, of which the portrait/ Is the reflection once removed“. Portretul este reflectarea unei imagini în oglindă, iar poemul este o reflectare de gradul trei.

Prin privire, poetul, dar şi privitorul, se pierd în universul convex al tabloului; nu numai privirea, dar şi înfățişarea fizică a celui ce se află în fața tabloului este absorbită. Acest tablou, făcut pe un glob de lemn de mărimea oglinzii în care s-a privit Parmigianino devine astfel un glob ocular imens ce a prins deja „reflectarea“ pictorului şi este pe cale de a o absorbi pe a poetului. Utilizarea persoanei a II-a cu valoare impersonală are darul de a atrage cititorul devenit privitor în această spirală de interpretări. Lumea privitorilor a fost prinsă în tablou : *„How many people came and stayed a certain time,/Uttered light or dark speech that became part of you/ Like light behind windblow fog and sand,/ Filtered and influenced by it, until no part/ Remains that is surely you.“* Aşa comentează Ashbery neoplatonismul manierist al pictorului, prin perfecta circularitate dintre cele două forme de artă, pictura şi poezia.

Supremul paradox şi manierism rezidă în tehnica prin care este făcut autopotretul, adică prin trădarea regulilor perspectivei, dar prin păstrarea în acelaşi timp a consonanței renascentiste. Cum de altfel observă criticul de artă Sydney Freedberg, a cărui afirmație este intercalată de Ashbery în poem : *„Realism în this portrait / no longer produces an objective truth, but a bizarria“.* Suprafața se întoarce împotriva realității şi, păstrând regulile transpunerii mimetice, o denaturează utilizând un obiect deformator: oglinda convexă. Este exact ce se întîmplă în relația ekphrastică dintre aceste două opere de artă, poemul şi tabloul cu acelaşi nume: Ashbery se oglindeşte în autoportretul pictorului şi, distorsionând lectura tabloului, creează, la rândul lui o *bizarria*.

Autoportretul într-o oglindă convexă de Ashbery este în primul rând o interpretare a tabloului, făcută din multiple perspective. Poemul, de mare întindere, alternează perspectivele: descrierea tabloului, recuperarea momentului în care artistul l-a făcut şi a momentelor în care a fost receptat de-a lungul timpului; Ashbery îmbină citatul din Vasari sau Freedberg cu momentul subiectiv în care eul poetic priveşte şi interpretează tabloul împreună cu Pierre şi cu clipa în care scrie poemul. În acest mod, această lectură a portretului se va constitui într-un poem narativ. Poetul inventează o poveste pentru a explica *bizarul autoportret manierist* şi transformă în personaje pe autorul tabloului, pe sine însuşi şi pe potențialii privitori, aducând în text toată relația pragmatică a creației şi receptării operei de artă, fie că este vorba despre pictură sau de poezie.

O astfel de lectură arată cât de mult din narativitatea imaginii vine din partea celui ce interpretează. Şi dacă în cazul poemului ekphrastic al lui Jorge de Sena după *Leagănul* lui Fragonard, comentat mai devreme, interpretarea narativă se bazează pe elemente vizuale, aici situația este diferită. Tabloul lui Fragonard conține potențialitatea narațiunii pentru că figurează o acțiune şi înfățişează mai multe personaje, însă Parmigianino face un autoportret; dar elementul misterios dat de bizareria reprezentării atrage privitorul, făcând-l să imagineze o poveste care să explice imaginea. În acest caz, imaginea unică nu reprezintă cu adevărat narațiunea, ci o sugerează doar, utilizând diverse procedee care atrag privitorul şi-l convertesc în narator.

În cele patru tipuri de exemple, am pornit gradat de la exemplul cel mai evident narativ, *tabloul care face aluzie la un text şi reprezintă o acţiune*, urmărind apoi dacă imagini care folosesc numai unele dintre tehnicile narative care apar în acest caz pot spune totuşi o poveste. Reprezentarea unor *acţiuni cu valenţe dramatice*, utilizarea unui *titlu care trimite la un text* şi *sugerează un proces,* selectarea unui timp al imaginii care să poată fi interpretat drept o *scenă culminantă (punctum temporis), multiplicarea nucleelor narative printr-o perspectivă etajată în adâncime*, figurarea unor *personaje cu fizionomii diverse şi care sugerează diversele faze ale unui proces* sunt cele mai bune metode de realizare a unei poveşti vizuale. Am observat că o poveste poate fi imaginată, proiectată asupra tabloului, chiar dacă el nu face aluzie la un text prin tehnicile dinamismului vizual, cu ajutorul microtemelor, sau prin reprezentarea unei situaţii inexplicabile, care îl determină pe privitor să devină narator .

În măsura în care imaginea unică poate fi interpretată narativ mai ales datorită rolului jucat de privitor, foarte multe tablouri pot fi considerate poveşti vizuale. Se poate observa că până în secolul al XIX-lea, se preferă naraţiunile vizuale care fac aluzie la un text şi care în plus utilizează şi procedee vizuale sugerând dinamismul; în perioada contemporană, după desprinderea de literatură, tabloul permite o interpretare narativă, dar lasă în sarcina privitorului rolul de narator.

Capitolul IV

TEXTUL ŞI ILUSTRAŢIA

> "şi care-i rostul unei cărţi", se întrebă Alice,
> "fără poze şi dialoguri?"

Sensul prim al termenului *ilustraţie*, după definiţia dată de DEX, este "imagine desenată sau fotografiată, destinată să explice sau să completeze un text, ilustraţia de carte fiind un gen al graficii prin care se prezintă tipuri sau momente esenţiale ale unui text literar şi având uneori şi un rol ornamental." Conform unei definiţii în sens restrâns, prin *ilustraţie* se înţelege imaginea care apare în carte, alături de text, în condiţii tipografice asemănătoare cu acesta, cu sau fără aprobarea autorului textului literar. În sens larg, pot fi însă numite *ilustraţii* unele tablouri cu subiect literar, cum ar fi cele studiate de noi în capitolul precedent sau secvenţe de imagini bazate pe o operă literară, dar scoase din context şi prezentate separat (seriile de acuarele-ilustraţii făcute de Dali pe diverse subiecte, *Alice în ţara minunilor, Graal, Don Quijote*, etc.). Această definiţie este importantă în măsura în care termenul poate căpăta semnificaţii destul de largi,

unele dintre ele capabile a duce la confuzii. În scopul clarificării accepției termenului, nu ne vom referi aici decât la ilustrația definită în sens restrâns, deoarece, atunci când este utilizat sensul larg al termenului, se are în vedere mai ales subiectul imaginii. Dar, aşa cum vom încerca să argumentăm, *nu este suficient ca o imagine să se inspire dintr-un text literar pentru a putea fi numită ilustrație*.

Aşa încât, definim drept *ilustrație* o imagine care apare lângă textul literar fiind realizată în condiții tipografice asemănătoare acestuia; suportul, materia şi contextul în care apare acest tip de artă (pe hârtie, în număr mare de exemplare) îi poate circumscrie semnificațiile prin semiotici exterioare. Suportul şi materia sunt semne plastice relevante aici deoarece implică o receptare de un tip special: *în măsura în care reprezintă o prelungire sau o completare a textului, ilustrația nu poate fi de multe ori înțeleasă decât împreună cu el*. De asemenea, datorită condițiilor de apariție, ilustrația va fi concepută altfel decât tabloul în ulei; în multe din exemplele pe care le vom analiza se va vedea că desenatorul de ilustrație are acces la un subcod vizual caracteristic şi care nu ar putea fi utilizat în alte forme vizuale. De asemenea, nu este lipsit de importanță faptul că, spre deosebire de tablou, ilustrația are o mai mare circulație şi, din acest motiv, poate avea un mai mare grad de accesibilitate; fapt care poate induce uneori impresia că desenul care însoțeşte textul nu ar fi decât un accesoriu decorativ. De altfel, latura decorativă este una dintre primele funcții ale acestui gen de artă deoarece în manuscrisele medievale, enluminurile care însoțeau textele sacre îi subliniau valoarea prin frumusețea sa. Suportul şi mai ales materia imaginilor medievale (pergament, pigmenți obținuți de minereuri de valoare), ca şi tehnicile foarte elaborate de realizare aveau funcția simbolică de a sublinia sacralitatea cărții, înțeleasă ca un întreg. Odată cu apariția tiparului, ilustrația începe să circule foarte mult şi îşi diversifică rolurile, care, diferite de cele ale picturii, *se regăsesc numai prin raportare la textul pe care îl însoțesc*.

Primul criteriu care tebuie luat în considerație în definirea ilustrației este *relația dintre autorul textului şi cel al imaginii*. Atunci când există *un singur autor* care se exprimă atât în limbaj verbal, cât şi vizual, textul şi imaginea *formează o unitate* şi trebuie interpretate ca atare. William Blake, unul dintre artiştii cei mai originali, este un astfel de caz; el optează pentru pictura narativă încă de la începutul carierei sale, concepând un univers straniu unde povestea vizuală se bazează pe numeroase simboluri care se regăsesc şi în poezia sa; aparența fantastică a viziunii lui Blake ascunde un sistem de interpretare a lumii cu multiple semnificații filosofice şi teologice, în care valorile plastice şi verbale se subliniază reciproc. Important este că pentru Blake cele două laturi ale operei sale se întrepătrund; artistul crede în capacitatea vizualului de a exprima idei în aceeaşi măsură ca limbajul verbal şi din acest motiv la el elementul plastic nu este niciodată o oglindă sau o *traducere* a cuvântului, ci o *completare.*

În aceeaşi categorie ar putea intra şi două surprinzătoare exemple de ilustratori ai propriei opere, Proust şi Kafka. Amândoi au folosit însă desenul nu pentru a-şi completa textul, ci mai ales pentru a-l înțelege mai bine. Schițele în care îşi reprezintă personajele sunt, după cum afirmă amândoi autorii, utile pentru clarificarea impresiilor; desenele lor reprezintă o traducere în alt limbaj a ideilor care îi frământă, şi nu sunt destinate publicului. Dacă Blake era în aceeaşi măsură artist, poet şi filosof, în schimb Proust sau Kafka preferă să păstreze variantele plastice ale romanelor lor în formă de proiect, lasând verbul să acționeze singur.

Atunci când *textul şi imaginea sunt realizate de doi autori*, natura colaborării poate fi de diverse facturi: fie, cazul cel mai bun şi asupra căruia ne vom opri în mod particular, *autorul textului caută colaborarea unui desenator*, căruia îi dă indicații

precise, fie *textul inspiră creatori plastici*, care îl ilustrează *dincolo de voința scriitorului*.

Volumul *Eleusis* de Leonid Dimov şi Florin Pucă este o operă unitară din prima categorie. Autorii împărtăşesc acelaşi ideal estetic, de a crea o operă lucidă folosind legile visului şi afirmă că au pornit la realizarea acestui volum "îmboldiți de visul cărții mallarmeene". Unitatea textului şi a imaginii este remarcabilă şi, de altfel, cei doi autori au mai colaborat la volumul *Amintiri*; în astfel de exemple ilustrația nu *segmentează* şi *selectează* fragmente pentru a le *traduce*, ci completează textul referindu-se la aceleaşi teme sau idei dintr-o perspectivă diferită.

Există şi cazuri extreme de artişti care traduc textul în imagine fără a ține seama de scriitor: ilustrația lui Teişanu la volumul *După melci* de Ion Barbu atrage atenția asupra sursei *trădării* imaginii de către text; această trădare apare când semnele iconice folosite de desenator preiau din literatură acele proprietăți care nu îi sunt definitorii. La fel ca tabloul cu subiect literar, şi ilustrația foloseşte *un semn vizual cu dublu referent, realitatea şi textul.* Teişanu a selectat din poem acea latură care putea fi traductibilă într-o imagine verosimilă, iar rezultatul a fost un volum pentru copii. Dar caracteristica universului barbian fiind abstractizarea şi în nici un caz verosimilul, o astfel de interpretare vizuală care făcea din eroul principal un copil bucălat şi fericit, nu putea să fie decât falsă. Ilustratorul a urmărit în desenele lui mai ales firul narativ al poemului, şi i-a scăpat în întregime din vedere faptul că descântecul din poemul lui Barbu avea o funcție simbolică; exemplul are meritul de a scoate în evidență faptul că imaginea *trasează direcția unei interpretări a textului* şi deci, într-un fel, îl şi modifică.

Datorită faptului că apare în proximitatea textului, ilustrația este în principiu obligată să se refere la el şi semnele iconice pe care le foloseşte desenatorul trebuie să conțină proprietăți *relevante*. Acest lucru nu se întâmplă însă întotdeauna şi există ilustrații care reinterpretează textul păstrând o mare libertate la nivelul semnificației; în astfel de situații ilustrația se poate apropia de tabloul cu subiect literar, pentru care textul nu este folosit decât ca pretext.

Dubla referențialitate a semnului iconic folosit în ilustrație se observă cel mai clar la nivelul *receptării*, care *presupune o continuă trecere de la un sistem de semne la altul*. De aceea, se poate face o clasificare a ilustrațiilor care pornesc de la un text în funcție de modul în care utilizează cele trei tipuri de proprietăți ale semnului iconic: a) există ilustrații cuminți care urmează fidel textul, încercând în acelaşi timp să-l ancoreze în realitate; b) alte desene încearcă să transpună modelul literar, fără a accentua legătura cu referentul real; c) şi există ilustrații făcute de desenatori foarte originali, care sunt mai puțin *traduceri* şi mai mult *interpretări* ale textului, desenul lor conținând mai ales transformări ale artistului plastic. Vom analiza aceste tipuri de iconicitate, *asemănarea cu textul*, *asemănarea cu referentul real*, şi *transformările realizate de desenator*, discutând diversele interpretări plastice făcute de-a lungul a câteva decenii la cele două cărți ale lui Lewis Carroll *Alice în țara minunilor* şi *Alice în țara din oglindă*.

Principalele funcții pe care ilustrația le poate lua față de text sunt următoarele: *decorație*, *completare*, *traducere*, *interpretare*. Aceste funcții sunt şi cele care determină tipul de *narațiune vizuală* caracteristic, deoarece există ilustrații care propun un *analogon* al textului şi altele care se definesc prin complementaritate față de latura literară. În interpretarea unui text ilustrat limbajul verbal şi cel vizual ar trebui să se lumineze reciproc. Din punct de vedere narativ, acest fapt poate duce la o anumită eliberare a imaginii de necesitatea de a exprima întregul fir al acțiunii.

Ilustrația ***analitică*** selectează câteva personaje, ***traduce*** în imagini situații, scene sau momente considerate fie mai puțin clare, fie foarte importante, urmând textul pas cu pas. În astfel de cazuri, artistul traduce în limbaj vizual aspecte disparate pe care le

prezintă în mod necesar alături de text; din acest motiv, desenele pot ajunge să fie doar descriptive sau decorative, fără a se referi la firul epic.

Ilustrarea ***sintetică*** în schimb este foarte aproape de concepția tabloului cu subiect literar, deoarece artistul își propune nu să urmărească textul pe direcția intrigii, ci să selecteze direct *semnificația cărții* pentru a o traduce în imagine. El alege un moment esențial, *punctum temporis*, care să reprezinte întregul text; aici primează interpretarea făcută de desenator și din acest motiv, ilustrația sintetică poate fi înțeleasă și în afara contextului livresc. Ilustrația sintetică nu se leagă explicit de anumite momente ale textului, nu îl explică, și nici nu îl decorează. Dacă ilustrația analitică se așază în subordinea textului, cea sintetică se eliberează de el preluând capricios ceea ce artistul consideră esențial.

Elementul esențial, aflat la baza relației dintre ilustrație și text este principiul de **selecție**. Fie că realizează o imagine sintetică sau una analitică, desenatorul decupează textul, alegând numai acea parte pe care o consideră traductibilă în limbaj vizual. Selecția se face fie cu ajutorul autorului literar, fie este rezultatul *interpretării* desenatorului; la Blake, unitatea vine tocmai din faptul că latura vizuală nu denaturează semnificația întregului. La fel, când decide să ilustreze *Noua Héloise*, Rousseau va încerca să limiteze la maximum libertatea desenatorului, mergând până la modificarea instanței narative pentru a facilita traducerea în vizual. La Jean-Jacques Rousseau sau la Lewis Carroll se vede clar importanța pe care o poate lua colaborarea dintre scriitor și desenator în alegerea elementelor supuse iconizării.

Și totuși pictorul nu poate traduce pur și simplu un text în limbaj vizual și de multe ori nici nu își propune să realizeze un analogon al textului. El traduce propria sa lectură și interpretare. Astfel, prima etapă a trecerii de la text la imagine este *o lectură făcută din perspectiva iconizării*; se selectează aspectele importante și traductibile în imagine, dar se pot adăuga altele noi, deoarece nu orice element, oricât de important în ordinea literarului, este relevant vizual. Acest tip de lectură este foarte diferit de lectura propriu-zisă pentru că are la bază un principiu de *transformare*. La fel ca în tabloul literar, se poate din nou aplica discuția făcută în jurul conceptului de *punctum temporis*; fiecare desenator decide că o anumită latură a textului poate fi preluată de imagine, iar selecția se realizează în funcție de ceea ce artistul plastic dorește să exprime; vom discuta acest aspect analizând comparativ în cele ce urmează mai multe lecturi vizuale făcute aceluiași text.

Cea de-a doua etapă a iconizării este *organizarea elementelor selectate într-un enunț vizual*, și, implicit, schimbarea valorii lor față de discurs; s-ar putea face o clasificare a ilustrației în funcție atât de selecția elementelor considerate de un anumit producător de imagine ca relevante, cât și din perspectiva organizării lor. Unele desene *decorează* textul și îl fac atrăgător unei anume clase de cititori (desenele pentru copii, dar și enluminurile medievale), altele *explică* anumite laturi literare (ilustrațiile lui Tenniel la *Alice în țara minunilor* au acest rol), iar altele *interpretează* textul, depărtându-se destul de mult de el (Dali). Principiul selecției se regăsește și la nivelul materiei și suportului ales, deoarece o gravură poate avea semnificații diferite față de acuarelă. Spre exemplu, o ediție populară cu poze iconice și naive alb-negru (ilustrațiile lui Tenniel) așază textul în categoria cărților ieftine pentru copii și diferă mult față de o ediție redusă cu xilogravuri originale în culori (ediția bibliofilă scoasă de Dali și care accentuează latura erotic-ocultă a cărții).

Decodarea ilustrației se face printr-o permanentă raportare la cei doi referenți ai imaginii, cel real și cel livresc. În acest mod, ilustrația dă chip personajelor și consistență spațială desfășurării acțiunii însă, în același timp, limitează imaginația, trasând direcția unei lecturi. Nu orice text câștigă ceva din iconizare, ba chiar în multe

cazuri, imaginea reduce şi falsifică semnificaţia literară. Este necesară o anumită *compatibilitate* a textului cu imaginea, fără de care relaţia dintre ele se trunchiază. Una dintre soluţii este utilizarea de semne plastice, care, prin codul lor deschis, fac posibilă o interpretare mai liberă; riscul aici este căderea în decorativ, şi pierderea legăturii dintre text şi imagine. Este cazul ilustraţiilor lui Dali la *Paradisul pierdut* al lui Milton care, deşi nu conţin în exclusivitate semne plastice, se îndepărtează atât de mult de model, încât nu par a mai avea nici o legătură cu subiectul.

Textele care sunt, în intenţia autorului lor, concepute prin întovărăşirea lor cu imagini accentuează una dintre primele şi cele mai importante funcţii ale ilustraţiei, şi anume aceea de ***a explica sau completa un text***. Acest tip de ilustraţie este foarte diferit de tablou, pentru că aici textul nici nu ar trebui să existe fără imagine şi nici imaginea nu ar avea ce să caute în afara textului. Gradul de libertate a ilustratorului este într-un astfel de caz foarte redus. Când însă desenatorul se inspiră dintr-un text , pe care îl traduce în imagine la libera sa voinţă, primează latura ***interpretativă*** a imaginii şi rezultatul poate fi mai aproape de tabloul cu subiect literar. Astfel, *libertatea desenatorului* fiind maximă, acesta poate să traducă *trădând* oricât de mult povestea iniţială. El va ilustra propria sa lectură, extrăgând din text ceea ce îl inspiră, fără să se refere cu adevărat la modelul literar.

Vom încerca să urmărim valorile pe care le poate lua ilustraţia faţă de cuvânt în cazul concret al operei lui Lewis Carroll, *Alice în ţara minunilor* şi *Alice în ţara din oglindă*. Mai mult de o sută de artişti au ilustrat cărţile lui Lewis Carroll, începând cu cei contemporani autorului şi sfârşind cu suprarealiştii. Din 1865, când a apărut prima carte dedicată peripeţiilor Alicei, s-au acumulat variante de interpretare plastică dintre cele mai diferite; unele apropie textul de înţelegerea copiilor, iar altele sunt desene sofisticate şi abstractizate, fiecare oferind valori dintre cele mai diferite literaturii matematicianului englez.

Alice în ţara minunilor are la bază o poveste spusă de Lewis Carroll copilelor decanului de la Christ College, unde autorul era profesor de matematică; la rugămintea copiilor, Carroll scrie această poveste într-o primă variantă, intitulată *Aventurile Alicei sub pământ* (1863) şi o ilustrează el însuşi. Autorul a arătat de timpuriu un mare interes textelor ilustrate şi a editat încă din adolescenţă câteva reviste manuscrise pline de un nonsens tipic carrollian, dintre care cea mai celebră, *Umbrela presbiteriului* sau *The Rectory magazine*. Relaţiile autorului cu lumea copiilor şi tradiţia de desenator datează din adolescenţă, când edita mici reviste pline cu jocuri logice, prefigurând stilul adoptat în cărţile despre aventurile Alicei.

După un an şi jumătate, *Aventurile Alicei sub pământ* este rescrisă şi rebotezată *Alice in Wonderland*, iar Carroll apelează la un desenator de la revista *Punch*, Sir John Tenniel, pentru latura vizuală a textului. Colaborarea celor doi artişti a fost furtunoasă, mai ales deoarece Lewis Carroll avea o idee foarte precisă asupra modului în care trebuiau să arate desenele. În 1865 cartea apare, dar este retrasă imediat de pe piaţă din cauza calităţii nesatisfăcătoare a ilustraţiilor; câteva luni mai tîrziu, reapare în formă finală şi succesul nu se lasă mult aşteptat. Abia în 1872 apare şi cea de-a doua carte dedicată Alicei, *Through the Looking-Glass*, ilustrată tot de Tenniel, care acceptă cu dificultate colaborarea. Însă succesul galeriei de portrete realizat de primul ilustrator al lui Carroll, mare în epocă, este motivul care l-a convins şi, până în prezent, desenele sale au rămas de referinţă pentru toţi cei ce s-au ocupat de cărţile despre Alice. Nu numai la nivelul ilustraţiilor au cunoscut aceste texte o traiectorie interesantă. Dedicate iniţial copiilor, ele au început din anii ‘80 să atragă atenţia logicienilor, semioticienilor şi lingviştilor, ce au găsit în rândurile rezervate cititorilor de vîrstă fragedă subiecte pentru studiile lor de specialitate.

Vom încerca să analizăm diversele variante de ilustrații pentru *Alice în țara minunilor* şi *Alice în țara din oglindă* prin două metode, ale căror concluzii ar trebui să se lumineze reciproc. Prima metodă constă în analiza enunțurilor vizuale realizate de diverşii ilustratori din perspectiva ponderii proprietăților semnului iconic (referința la realitate, la text, sau propria viziune a desenatorului) şi vom încerca să clasificăm aceste interpretări vizuale în funcție de raportul pe care fiecare artist a considerat necesar să-l pună între referenții imaginii. Cel de-al doilea aspect urmărit se referă la *modul în care ilustrația poate spune o poveste* prin comparație cu narațiunea literară.

Motivul pentru care cărțile lui Carroll au atras atât de mulți ilustratori consistă şi în tipul de narațiune abordat. Atât în *Alice în țara oglinzii*, cât şi în *Alice în țara din oglindă*, discursul este focalizat pe personajul central, iar timpul discursului coincide cu timpul istoriei. Cu excepția micilor rememorări ale vieții dinainte de intrarea în universul fabulos, povestea curge linear, prin înşiruirea peripețiilor în centrul cărora este întotdeauna Alice (narațiune paratactică). Naratorul omniscient intervine prin scurte paranteze explicative prin care îşi comentează personajul. Din punct de vedere temporal, *scena* este dominantă, pauzele narative intervenind rar. Timpul istoriei se întinde pe parcursul a câteva ore, cât durează somnul Alicei, dar se dilată după legile proprii visului în pseudo-durata discursului. Discursul este focalizat pe Alice şi, cu excepția minorelor intervenții ale naratorului, avem acces la lumea visului numai prin perspectiva personajului principal. Latura absurdă a acestor călătorii este foarte importantă, iar omniscienţa relativă a naratorului are rolul de a pune cititorul pe aceeaşi poziție cu personajul.

În cele ce urmează vom urmări diversele ilustrări ale unor momente esențiale ale celor două cărți, începând cu Tenniel şi comparând viziunea sa cu a altor desenatori; ne vom opri mai ales asupra elementelor care circumscriu interpretarea vizuală specifică ilustrației.

Ilustrațiile lui Tenniel se deosebesc de toate celelalte care au urmat în primul rând datorită faptului că au fost făcute nu numai cu aprobarea, dar chiar cu indicațiile autorului; indicații care au mers până la a propune pentru portretul Alicei fotografia unei fetițe, realizată de Carroll. De altfel, pentru acest scriitor şi matematician, fotografia a jucat un rol foarte important, el fiind unul dintre pionierii acestei arte. Subiectele preferate sunt aproape întotdeauna oameni, rar peisaje, iar modelele preferate, fetițele. Ele sunt surprinse în diverse posturi, de la cele mai banale, până la acelea de mici comediene : cerşetoare, chinezoaică, Scufița roşie, pirat, etc. Se pare că pentru autor, arta fotografică reprezenta mai mult decât un simplu hobby, iar modelul utilizat pentru persoanjul Alice o reprezenta, nu, aşa cum s-ar fi putut crede, pe Alice Lidell, ci pe o altă mică prietenă a autorului, Mary Hilton Badcock. Personajul din desenele lui Tenniel are, aşadar, doi referenți: fotografia şi personajul din textul lui Carroll. Realitatea este însă că influența referențială majoră a fost jucată aici de desenele lui Carroll la *Alice sub pământ*. În orice caz, ilustratorul a avut nevoie de aprobarea scriitorului la fiecare pas; însă nu numai Carroll îl conduce pe Tenniel, relația a fost şi inversă, deoarece desenatorul a reuşit să-l convingă pe autorul textului să renunțe la un capitol din *Alice în Țara Minunilor*, în urma unei scrisori în care îi mărturisea : "I can't see my way to picture".

Dovada că Lewis Carroll gândise rigururos ilustrațiile, pe măsură ce scria textul, este dată şi de parantezele care însoțesc apariția personajelor, spre exemplu grifonul din *Alice în țara minunilor*. Ideea că autorul discursului literar a simțit nevoia să înlocuiască o descriere în cuvinte (grifon, animal mitic fabulos, cu corp de leu şi gheare de vultur) cu paranteza "vezi figura" arată aici interdependența dintre desen şi poveste: în viziunea lui Carroll, ilustrația trebuie să aibă în primul rând o ***funcție explicativă***. Având în

vedere că textul trebuia înțeles în primul rând de copii, spațiile de indeterminare ale laturii literare trebuiau completate cu o descriere referențială; în același timp, referința ekphrastică la desen atrage atenția asupra faptului că aici nu interesează varianta mitică a animalului, ci doar oglindirea lui parodică în text.

Episodul grifonului şi al falsei broaşte țestoase are la bază una dintre temele cele mai des întâlnite în universul carrolllian, ființele de cuvinte. Conceptul de *falsă broască țestoasă* vine din produsul englezesc *supă de falsă broască țestoasă*, adică „supă de vițel, cu sosuri şi condimente, care seamănă la gust cu supa de broască țestoasă."; de aceea, Falsa Broască Țestoasă este reprezentată de Tenniel (fig. 10) cu cap şi picioare de vițel. Transferând determinarea, Carroll şi apoi Tenniel concep un animal absurd. Grifonul însoțeşte Falsa Broască Țestoasă în virtutea faptului că şi el este o ființă non-referențială care există numai prin caracterul său ficțional. Imaginația cititorului se îndreaptă astfel cu ajutorul ilustrației nu spre valorile cultural acceptate ale grifonului, ci spre non-sensul tipic carollian.

Foarte importante din punctul de vedere al *selecției* sunt şi elementele care **nu** trebuiau figurate. Alcătuirile verbale joacă un rol particular în aceste două cărți şi o parte dintre ele nu trebuiau să fie traduse în vizual. Spațiile de indeterminare ale textului, care proveneau din descrieri absurde nu aveau de ce să fie clarificate prin imagine pentru a lăsa liberă imaginația cititorului. Parodia *Jaberwocky* din *Alice în țara din oglindă* este reprezentativă pentru acest tip de relație text-imagine, deoarece aici apar o serie de animale de tipul "burse clemoase" descrise drept " cleioase şi mlădioase, ceva ca nişte bursuci, şi ca nişte şopîrle şi ca nişte şurubelnițe". Tenniel nu realizează decât două ilustrații acestui poem absurd (fig.11), de fapt o parodie de poem eroic, iar imaginile sale încearcă să traducă referențial ființele de cuvinte din text, lăsând în acelaşi timp suficientă libertate de interpretare cititorului.

Un alt exemplu de aceeaşi factură apare într-un alt text al lui Carroll, *The hunting of the Snark*. Imaginarul animal vânat, Snark, nu trebuia sub nici un motiv ilustrat, pentru a permite fiecărui cititor să-l imagineze cum preferă. Şi tot aici, harta după care se ghidează personajele plecate la vânătoarea animalului fabulos are figurate latitudinea şi longitudinea, nordul şi sudul, dar în rest este complet albă. Conform non-sensului specific autorului, harta este albă din cauză că nici unul dintre personaje nu ar şti să o citească, şi, deci nu ar avea nici o utilitate. Harta trebuie totuşi să existe, însă umplerea ei cu detalii semnificative este lăsată la latitudinea fiecăruia.

Carroll are o idee foarte precisă despre rolul ilustrației, în primul rând *explicativ* şi abia după aceea *decorativ*; imaginea trebuie să prelungescă textul în direcțiile preferate de autorul acestuia şi să-l lase deschis în altele. Acest tip de imagine funcționează ca o *completare*, ilustrația urmând servil textul. În acest context, desenele lui Tenniel au un grad de narativitate foarte redus, deoarece ele nu se susțin în afara textului.

Atât *Alice în țara minunilori* cât şi *Alice în țara oglinzii* sunt povestiri cu ramă, ramă constituită de timpul şi spațiul real, dinainte de adormirea Alicei şi de după trezirea ei. Aceste momente care aparțin spațiului verosimil se deosebesc de cele trăite de Alice în spațiul fabulos al visului şi sunt construite similar în ambele cărți; în prima, Alice stă pe o pajişte şi se plictiseşte din cauză că nu poate citi din cartea surorii ei mai mari; o carte fără poze şi fără dialog, observă fetița, şi deci lipsită de interes. Această observație defineşte universul carrollian şi tehnica sa narativă, în care imaginea şi dialogul ocupă cea mai mare parte. Durata temporală preferată este *scena*. Carroll optează pentru *showing* în defavoarea lui *telling* şi această preferință se poate observa la toate nivelele cărții, al *duratei narative*, al *modului*, care favorizează *focalizarea unică* şi *narațiunea intradiegetică*. Când se trezeşte, Alice îi povesteşte surorii mai mari

straniul său vis şi cartea se încheie într-o notă candidă cu imaginea acesteia din urmă care retrăieşte visul fetiţei ca pe un semn al lumii nevinovate a copilăriei.

Înainte de a intra în universul lumii din oglindă, Alice stă la gura sobei depănând un scul de lână împreună cu pisicile ei, şi în mod particular cu pisica neagră, care va juca un rol special atât în deschiderea, cât şi în închiderea universului fabulos. Discutând pe diverse teme cu pisica, Alicei îi vine ideea că aburul oglinzii ar trebui să-i permită trecerea *dincolo*, măcar atât cât să vadă dacă cealalată cameră este la fel şi în partea unde oglinda nu o arată; fireşte camera din oglindă se va dovedi diferită. Atmosfera premergătoare intrării în lumea fabuloasă are în ambele cărţi un pronunţat caracter ficţional: în prima, Alice, invidioasă pe cartea surorii ei, îşi construieşte propria lume refugiindu-se în vis; în cea de-a doua, procedeul este mai complex şi poate fi înţeles numai prin raportare la natura personajului.

În general, naratorul nu dă foarte multe informaţii care să o caracterizeze pe Alice, preferând să o construiască prin conversaţiile absurde pe care le poartă cu personajele din vis. Dar în *Alice în ţara din oglindă* , înainte de a o lăsa pe Alice să treacă prin aburii oglinzii, naratorul face o paranteză povestind într-un stil adresativ jocul ei preferat: “Aici mi-ar plăcea să vă povestesc barem pe jumătate toate câtele înşira Alice când începea cu această expresie favorită a ei :“Să zicem că…“. Abia în ajun avusese o controversă lungă cu soră-sa — şi asta numai pentru că Alice se apucase să spună : “Hai să zicem că suntem regi şi regine, iar soră-sa, foarte conştiincioasă, obiectase că asta nu se putea, fiindcă ele erau numai două; iar Alice, până la urmă, neavând încotro, spusese : “Bine, atunci n-ai decât să fii tu unu’ din ei, şi eu o să fiu toţi ăilalţi“. Şi o dată o înspăimântase pe bătrâna ei dădacă strigându-i tam-nesam în ureche : “Dădacă! Hai să zicem că eu sunt o hienă flămândă şi dumneata eşti un os!“ . Acest fragment spune foarte multe despre personajul central, dar şi despre relaţia ei ambiguă cu personajele fabuloase din vis sau din oglindă. Imaginaţia fetiţei vine din capacitatea ei de a se dedubla la nesfârşit, de a conţine un număr nesfârşit de personaje, straniile apariţii din visul ei; din acest punct de vedere, se poate considera că toate personajele o conţin într-un fel şi reprezintă proiecţii ale eului ei.

În acelaşi timp însă, Alice este marcată de o instanţă superioară şi agresivă, care o face să spună poeziile pe dos, să nu-şi mai aminteşte diverse lucruri pe care susţine că le ştia, să se întrebe dacă nu cumva a fost schimbată cu altă fetiţă. În plus, toate personajele o atacă verbal încercând să-i demonstreze că nu este capabilă să poarte o conversaţie (ceaiul cu Pălărierul şi Iepurele nebun, conversaţia cu Domnul Omidă sau Humpty Dumpty) în aşa fel încât Alice este mereu pusă într-o poziţie defensivă. Această latură a lumii visului ei se apropie mai mult de coşmar şi o face pe Alice să-şi pună continuu problema identităţii, pe care nu o poate rezolva decât cu o clipă înainte de momentul trezirii, când conştientizează faptul că personajele din vis nu sunt decât cărţi de joc sau piese de şah.

Intrarea şi ieşirea din vis a Alicei se raportează la un martor. În *Ţara minunilor*, ea povesteşte surorii mai mari visul, iar în *Ţara din oglindă*, rolul de martor al poveştii revine pisicuţei negre; intrarea şi ieşirea din fabulos constituie, temporal vorbind, momentele care generează istoria Alicei. Timpul ilustrării acestei treceri se defineşte printr-o strânsă raportare la ordinea discursului literar. Ieşirea din oglindă este mult mai complexă decât ieşirea din *Wonderland*, deoarece naratorul accentuează natura ambivalentă a personajelor. Alice încearcă să atribuie câte un rol pisicilor, Dinah, Kitty şi Strop de Nea despre care crede că s-au transformat în visul ei în Humpty Dumpty, Regina Roşie şi Regina Albă. “Şi acum“, îi spune Alice pisicii,“ hai să ne gândim cine a visat. Asta e o problemă serioasă, dragule, şi *n-ar trebui* să-ţi lingi aşa lăbuţa, ca şi cum Dinah nu te-ar fi spălat azi-dimineaţă! Vezi tu Kitty, trebuie să fi fost ori eu, ori Regele

Roşu. Sigur, el a fost în visul meu, dar şi eu am fost în visul lui. Oare *a fost* Regele Roşu, Kitty?“ Cartea se încheie într-o notă dubitativă, naratorul sfârşind printr-o întrebare, “*Voi* cine credeți că a visat?“

Diverşii ilustratori ai cărților despre Alice au interpretat vizual mai mult sau mai puțin imaginativ scenele intrării sau ieşirii în şi din spațiul fabulos. Intrarea Alicei în țara minunilor, pe urmele iepuraşului a fost transpusă literal şi descriptiv; Tenniel ocoleşte intrarea în Wonderland, pe frontispiciul capitolului figurând doar un iepuraş care se uită la ceas. Acest tip de interpretare vizuală are la bază un semn iconic ce valorizează proprietăți aparținând realului. Alice apare figurată ca un copil normal, iar iepuraşul îmbrăcat în redingotă nu aduce decât un element anecdotic imaginii. Prima imagine din ilustrația Tenniel la *Through the Looking-Glass* o arată pe Alice depănând un scul de lână pe fotoliu, cu pisica neagră în brațe ; dar, de data aceasta, desenatorul acordă mai multă atenție textului şi reuşeşte să sugereze vizual *oglindirea* în mai multe feluri. Tenniel figurează cu mai multă subtilitate trecerea în universul oglinzii decât cea din țara minunilor. Pe pagina din dreapta, el expune imaginea Alicei intrând în universul oglinzii (fig.12), iar când dăm pagina, pe partea stîngă, apare vedem personajul ieşind din oglindă, deja în celălalt univers, al visului (fig 13). Odată cu personajul, dând pagina şi părăsind camera reală, cititorul trece şi el în cealaltă parte, în oglinda absurdă a visului în concepție carrolliană. În acest mod, Tenniel foloseşte o metaforă vizuală — Alice trece prin oglindă aşa cum cititorul trece prin pagină, deci ceea ce este oglinda pentru Alice este textul pentru cititor; ficțiunea, la fel ca oglinda deformează realitatea.

O altă perspectivă interesantă a momentului trecerii apare la Steadman, influențat evident de Tenniel (fig 14); desenul o arată pe Alice din spate şi din față simultan pe cele două pagini alăturate ale cărții. Pe pagina din stânga, apare camera din care pleacă Alice şi spatele ei, văzut în momentul în care trece prin oglindă; pe pagina din dreapta, o altă Alice iese din oglindă, văzută din semiprofil. Tenniel a preferat să reprezinte trecerea în două imagini corespunzând la două momente diferite: ieşirea din lumea reală şi intrarea în lumea pe dos a oglinzii. Pentru Steadman mai important este caracterul ilogic al trecerii şi îl transpune în imagine dând impresia cititorului că o parte din ființa Alicei rămâne în cotorul cărții. De la ilustrația ***coerentă***, realistă a lui Tenniel, Steadman trece, folosind totuşi mijloace vizuale asemănătoare, la ilustrarea unui alt nivel al textului, cel oniric şi absurd. Imaginile celor doi artişti subliniază tocmai caracterul de transformare a personalității unui personaj: în viziunea lui Tenniel, trecerea Alicei are loc fără probleme, personalitatea ei pătrunde prin pagină ca prin oglindă, dar pentru Steadman, trecerea reprezintă o contorsionare şi o rupere a identității. Viziunea diferită a lui Steadman se poate observa şi în portretul personajului: Alice a lui Tenniel rămâne o fetiță obişnuită, dar Steadman o portretizează pe Alice prin linii ascuțite şi agresive care subliniază natura psihotică a visului ei.

Dar ambele reprezentări ale acestui important moment al textului atrag atenția asupra mijloacelor vizuale specifice ilustrației şi care nu ar putea fi utilizate de tablou sau frescă. Ilustrația aparține lumii cărții şi acest tip de reprezentare utilizează tehnici specifice, pe care le vom regăsi în banda desenată. Un interesant experiment unde se regăseşte o tehnică asemănătoare celei folosite de Tenniel şi mai ales de Steadman, vor face Benoit Peeters şi Francois Schuitten, cunoscuți realizatori şi teoreticieni ai benzii desenate. Cu ocazia expoziției care inaugura muzeul benzii desenate din Angoulême, intitulată *Le musée des Ombres*, ei au conceput o intrare spectaculoasă în lumea expoziției care încerca să sugereze intrarea într-un album BD. Astfel, într-o sală dărăpănată, pe pereții căreia erau înşirate câteva pagini de album decolorate, chiar în mijlocul unei planşe, au conceput o crăpătură înşelătoare (fig.15). Aceasta este adevărata intrare în expoziție, unde toate decorurile reproduceau albumul în aşa fel încât

spectatorul să aibă iluzia că a pătruns în lumea livrescă şi a devenit unul dintre personajele despre care citise. Astfel de tehnici încearcă să clatine granița dintre lumea reală şi lumea ficțională, atrăgând cititorul-privitor-spectator într-o lume unde granița dintre realitate, text şi imagine este imprecisă.

Ilustrația lui Tenniel conține semne iconice în cel mai înalt grad, el propunând un enunț verosimil, unde singura metaforă spațială este implicită; un cititor neatent poate trece cu vederea aşezarea imaginilor pe fața şi verso-ul paginii figurând intrarea Alicei prin oglindă, iar ca dovadă, volumul tradus în româneşte care reia ilustrația originală a lui Tenniel nu respectă principiul trecerii prin pagină a personajului. Mai puțin iconică, ilustrația lui Steadman nu clarifică sau simplifică textul, ci îl *interpretează vizual* cât mai corect. Este adevărat că figura Alicei rămâne recognoscibilă, dar, tot atât de evident, imaginea nu are un referent real, ci unul livresc. În plus, sintaxa imaginii se reformulează la fel ca în unele tablouri cubiste, unde se recunosc fragmente, gura, ochiul personajului, dar ele trebuie "legate" într-o imagine coerentă de către privitor. În ilustrațiile lui Steadman se regăsesc mai ales transformări provenind dinspre text şi producătorul de imagine, referentul real neocupând aproape nici un rol.

Un grad de iconicitate şi mai redus întâlnim în gravurile suprarealiste ale lui Salvador Dali la *Aventurile Alicei în țara minunilor* (fig 16). Este vorba despre prima ilustrație din seria de douăsprezece care ilustrează *sintetic* această carte, urmărind ordinea capitolelor. Imaginea corespunzătoare episodului în care se povesteşte despre trecerea Alicei în lumea visului este făcută într-o perspectivă halucinantă: în registrul superior, Dali figurează o lăcustă, un iepure imens, iar în registrul inferior, Alice, cu o coardă de sărit arcuită deasupra capului, aşezată pe ceea ce ar putea fi reprezentarea vag iconică a unei ciuperci. Din punct de vedere temporal, Dali anticipează episodul central al cărții, întâlnirea Alicei cu Domul Omidă; exasperată de faptul că nu-şi poate controla dimensiunea corporală, Alice va primi de la Domnul Omidă soluția.

În imaginea corespunzând capitolului 6, reprezentând această întâlnire esențială a Alicei (fig.17), Domnul Omidă este figurat de Dali stând pe o ciupercă, la fel ca Alice în prima imagine. Raportând prima imagine la cea de-a şasea se poate înțelege că pentru Dali, identitatea onirică a Alicei se defineşte în funcție de răspunsurile sibilinice ale Domnului Omidă. Dialogul dintre ei are în centru problema identității; Alice nu mai ştie dacă a rămas aceeaşi fetiță care era dimineață, înainte de intrarea în vis, fără să ştie însă ce a devenit. "Dimineață" în discursul ei este timpul real dinainte de intrarea în vis, iar ea observă că toate instanțele ordonatoare ale existenței ei, dădaca, părinții, temele şi datoriile ei au dispărut, în locul lor apărând o stranie menajerie de personaje care nu se simt deloc obligate să-i explice ce i se întâmplă. Nici Domnul Omidă nu pare a face excepție de la această comportare bizară, agresivă şi ilogică, deşi până la urmă îi dă soluția care o va face să aibă acces la toate spațiile interzise până atunci.

Experimentarea dimensiunilor corporale variate şi, în realitate, deformarea corpului Alicei, este una dintre cele mai importante aventuri prin care trece în coşmarul care este de fapt *Wonderland*. Toate personajele pe care le întâlneşte Alice sunt proiecții ale personalității ei, dar ea nu ştie şi nici nu poate să le controleze. Dali pune prin această metaforă vizuală semnul egal între Alice şi Omidă, accentuând faptul că, în aparență diferite, cele două personaje sunt măşti ale aceleiaşi identități.

Interpretarea lui Dali la aventurile Alicei în călătorie prin sine însăşi primeşte astfel o funcție aparte față de cea făcută de Tenniel sau Steadman: desenele nu sunt o *prelungire*, *traducere* sau o *explicație* a textului, ci o *interpretare* a lui. Temporal, Dali face aici o prolepsă, adică interpretează poziția Alicei din perspectiva întâlnirii sale cu omida, ea apărând astfel inițiată în taina creşterii şi descreşterii înainte ca acțiunea să aibă loc în timpul discursului narativ. Însă, spre deosebire de alți artişti, Dali renunță

complet la narațiune şi nu ilustrează analitic episoade ale cărții, ci selectează câteva personaje pe care le reduce la latura lor simbolică; acest tip de ilustrație nu se adresează copiilor.

Revenirea din Wonderland sau oglindă la lumea reală se încheie în prezența unui martor, fie sora mai mare a Alicei, fie pisicuța neagră. Tenniel figurează aceste ieşiri din fabulos în moduri diferite. Imaginea care încheie călătoria în țara minunilor accentuează latura agresivă a visului; în carte, ultimul episod reprezintă procesul la care Alice creşte fără să se poată stăpâni, iar Regina de Cupă cere să i se taie capul; atunci, brusc, Alice îşi dă seama de caracterul fictional al personajelor care o hărțuiesc şi se trezeşte. Tenniel ilustrează acest episod literal: redevenită de dimensiunea normală, nu cât o carte de joc cât fusese până atunci, Alice alungă supărată animalele şi cărțile de joc care o însoțiseră până atunci (fig.18). O interpretare interesantă dă W.H.Walker acestui episod, compunând o imagine descentrată, haotică, a lumii din vis. Artistul descompune firul temporal ce leagă nucleele narative, adică întâmplările prin care trece Alice în cele 12 capitole şi compune o imagine sintetică. Interpretarea vizuală a lui Walker este foarte exactă pentru că, într-adevăr, aşa apar reflectate aventurile Alicei în conştiința cvasi-adultă a sorei ei, căreia, la trezire, Alice îi povesteşte visul. Însă această interpretare reduce valoarea simbolică a cărții la latura sa figurativă. În ultima dintre ilustrațiile sale, corespunzătoare închiderii aventurilor în *Wonderland*, Dali pune accentul pe imaginea Alicei dormind în brațele surorii sale, care ține în mână victorios o floare; interpretarea vizuală a lui Dali merge astfel spre ideea continuării visului şi, temporal, această imagine nu încheie nimic, deoarece Alice nu se întoarce la planul lumii reale.

Revenirea din lumea oglinzii se face într-o circumstanță asemănătoare: aflată la masa care ar fi trebuit să celebreze faptul că a devenit regină şi la care nimeni nu o ia de fapt în seamă, Alice îşi dă din nou seama că personajele din vis nu sunt decât piese de şah. Scuturând fața de masă, le împrăştie şi, crezând că o are în mână pe Regina Roşie, vede în locul ei pisicuța neagră, pe care o scutură. Tenniel ilustrează magistral această scenă, figurând o mână care scutură o piesă de şah (fig.19), iar apoi, pe dosul paginii, o mână care scutură o pisicuță neagră (vezi fig 20). În acest mod, primele şi ultimele ilustrații ce figurează intrarea şi ieşirea din universul oglinzii îşi corespund.

Timpul ilustrației urmează fidel *ordinea* discursului, oprindu-se asupra unor momente relevante; pentru acest gen de artă relevanța nu este de aceeaşi natură ca în cazul tabloului cu subiect literar, iar teoria *punctum temporis* poate fi redefinită. Ilustrația nu trebuie în principiu să aibă autonomie narativă, şi din acest motiv ea poate renunța la reprezentarea momentelor cruciale ale acțiunii, oprindu-se în schimb asupra aspectelor inexprimabile prin cuvinte. Şi totuşi, Tenniel urmăreşte firul narativ al călătoriei, încercând să traducă în vizual cât mai multe din *scenele* la care participă Alice; în acelaşi timp însă, acordă o atenție egală peripețiilor personajului principal şi pseudopersonajelor care apar în poemele absurde incluse în text. Cele două opțiuni principale în selectarea momentelor textului sunt următoarele: fie ilustrația îngheață scenele esențiale şi îşi propune să *traducă*, fie luminează zonele de indeterminare ale textului şi îşi propune *să completeze*.

Fiecare capitol al *Aventurilor în țara minunilor* se articulează în jurul unei *întâlniri* a Alicei cu Iepurele de Martie, Humpty Dumpty, la ceaiul Pălărierului Nebun sau la partida de crochet a reginei de cupă. Aventurile în oglindă urmează acelaşi principiu, dus însă la extrem, deoarece Alice parcurge un drum pe tabla de şah, trecând de la poziția de pion la aceea de regină, în pătratul al optulea. În fiecare dintre aceste pătrate imaginare, ea întâlneşte un personaj sau un grup de personaje cu care poartă o discuție. Din cauza modului în care sunt segmentate textele, singura distincție care poate interveni în analizarea *duratei* este aceea dintre *scenă şi pauză* şi rolul diferit pe care

fiecare artist plastic îl acordă în interpretarea sa. Preferința pentru ilustrarea scenei în cazul lui Lewis Carroll se explică deci, în primul rând, prin faptul că discursul literar însuşi este alcătuit dintr-o suită de *scene*; ceea ce nu înseamnă că în mod necesar artiştii plastici au transpus în imagine latura teatrală a textului. Tenniel de exemplu, este mai preocupat să *reprezinte personajele* textului lui Carroll decât să le figureze în acțiune şi de aceea în versiunea lui, *scena* din discursul literar devine *pauză* în imagine.

Pe de altă parte, dificultatea majoră a transpunerii în imagine a acestor texte provine din latura lor absurdă. Spre exemplu, în episodul *A mad tea-party* din *Alice în țara minunilor* figurarea se reduce în majoritatea cazurilor la reprezentarea unei mese de ceai la care sunt aşezați Iepurele de Martie, Pălărierul Nebun, bursucul şi Alice. Farmecul literar al acestei scene provine nu din latura descriptivă a ansamblului, ci din natura dialogului dintre personaje. Non-sensul verbal nu se poate traduce în imagine ca atare, iar dialogul nu poate fi figurat în nici un fel. Din acest motiv, absurdul se reduce aici la faptul că personajele țin de specii diferite sau că Iepurele de Martie şi Pălărierul încearcă să-l bage pe bursuc în ceainic, elemente care joacă un rol anecdotic în carte. Tenniel se rezumă la a desena conştiincios scena şi singura latură a imaginii care traduce totuşi ceva din natura ilogică a discuției purtate la *mad tea-party* este expresia exasperată a Alicei.

O variantă plastică surprinzătoare realizează Graham Ovenden (fig.21), reducând imaginea la o schiță a chipului Alicei, dominat de o expresie de copil răsfățat şi supărat; această expresie traduce semnificația discursului pe care îl au Pălărierul nebun şi Iepurele de Martie la adresa ei şi propria ei perspectivă asupra întâlnirii. Alice se simte deseori exasperată de această menajerie de pseudo-logicieni, care par a nu-i adresa cuvântul decât pentru a o pune în încurcătură. Unul dintre momentele de maximă ne-comunicare este scena ceaiului, în care ea, prefăcându-se că pleacă, se uită în urmă, pentru a vedea dacă nu cumva o vor chema, sentiment remarcabil sugerat de Ovenden; dar plecarea sau supărarea ei nu au nici un efect şi de aici dezamăgirea Alicei. Unul dintre cele mai sugestive elemente preluate de Ovenden în această ilustrație este sentimentul Alicei că ar trebui să înțeleagă mai mult din ce i se întâmplă şi că este depăşită de evenimente.

Foarte interesantă este şi viziunea lui Mervyn Peake (fig 22) asupra acestei scene, el oprindu-se asupra laturii expresive a personajelor. Imaginea nu o arată pe Alice, ci doar pe cei doi nebuni, Iepurele şi Pălărierul ale căror figuri sugerează foarte bine maliția care îi caracterizează în dialogul lui Carroll. Deformarea longilină a trăsăturilor celor doi şi zîmbetul ironic exprimă foarte precis postura superioară pe care "nebunii" şi-o arogă față de Alice; cele două figuri se oglindesc parcă una în alta, deoarece nasul pălărierului pare a fi imaginea în oglindă a urechilor Iepurelui de Martie şi nu sunt deloc personaje simpatice, aşa cum îi arată în schimb o ilustrație banală de tipul celei realizate de Harry Rountree. Mervyn Peake nu încearcă să apropie textul de lumea copiilor, ci să traducă în ilustrația sa latura angoasantă a dialogului.

Aceeaşi scenă apare figurată de Dali prin centrare pe una dintre imaginile sale favorite, ceasul lichid, care, totuşi, se potriveşte aici foarte bine. Centrul imaginii (fig.23) este dominat de prezența ceasului lichid care are în acelaşi timp şi funcție de masă. Prin această metaforă vizuală, Dali se referă la punctul cel mai şocant din conversația Alicei cu nebunii. Timpul lor a rămas fixat la ora 5, iar ceasul lor înregistrează doar schimbarea zilelor şi a săptămânilor. Motivul acestui fapt, care le determină pe personaje să participe la o nesfârşită *mad tea-party*, este că s-au certat cu Timpul. Figurând masa-ceas şi reducând întregul episod la acestă latură a textului, Dali reuşeşte să reprezinte printr-o metaforă vizuală caracterul ilogic al dialogului.

Pauza narativă apare în discursul carrollian în numeroasele poeme parodiate pe care le recită fie personajele, fie Alice. Este relevant faptul că autorul însuşi a făcut trei ilustraţii poemului *Eşti bătrân, taică Will*, o parodie a cărei principală miză este absurdul şi non sensul. În lumea pe dos care este oglinda sau visul, poemele pentru copii atât de cunoscute în perioada apariţiei acestor cărţi sunt rescrise deformat pentru frustrarea cititorului. Lewis Carroll doreşte să-şi pună cititorii în aceeaşi poziţie cu personajul principal şi, aşa cum Alice este permanent şocată de straniile făpturi din vis, care îi sunt în acelaşi timp familiare şi ostile, şi orizontul de aşteptare al cititorului este mereu înşelat. Desenele lui Carroll pentru *Eşti bătrân, taică Will* sunt copilăroase (fig.24) şi se mulţumesc să traducă în vizual faptele din poem: taica Will stă în cap pentru că ştie că nu are creier şi deci nu are de ce să-i facă rău, sau stă la masă ţinând un ţipar pe nas. Faptul că autorul a ţinut să-i dea expresie vizuală arată locul deosebit pe care îl acordă acestui tip de poeme în ansamblul cărţii. Farmecul lor vine din întreruperea din final, element şocant şi frecvent. În acest context, faptul că Alice recită poemul în varianta deformată este un argument al ei pentru că nu mai este cine era dimineaţă şi că şi cunoştinţele sale s-au deformat, devenind non-sens.

De altfel, dialogul dintre Alice şi Domnul Omidă începe cu întrebare lui "*Tu* cine eşti?" şi până la sfârşit, ea nu va reuşi să găsească un răspuns. Alice nu ştie cine este, ce mărime ar vrea să aibă şi, aşa cum îi va spune pisicii de Cheshire, nu ştie nici unde vrea să meargă. Din păcate această latură nu poate fi reprezentată şi dacă la nivel narativ ilustrarea acestor cărţi se poate face relativ uşor, nonsensul se traduce în imagine mai greu.

În *Jabberwocky*, Carroll nu se mulţumeşte să utilizeze non-sensul la nivelul faptelor, ci coboară la nivelul lexicului. Tenniel desenează două ilustraţii pentru acest poem, cele mai reuşite dintre cele realizate de el. Poemul *Jabberwocky* este găsit de Alice la intrarea în oglindă şi îi va fi explicat parţial de Humpty Dumpty, care îi spune că fiinţele din poem, "toves", "are something like Badgers—they're something like lizzards—and they're something like corkscrews". Aceste făpturi de tip bestiar medieval sunt aplicarea termenului cuvânt-valiză, deoarece prin îmbinarea a două cuvinte rezultă unul care are sensul amândurora : "Dar ce înseamnă "*porvecii drubă*", îl întreabă Alice pe lingvistul Humpty-Dumpty. "Un "*porvec*" e un soi de porc verde; dar de "*drubă*" nu sunt prea sigur. Cred că e o prescurtare de la "drumuri bătute", înseamnă că sunt departe de casă şi s-au rătăcit…" Humpty-Dumpty este cel mai în măsură să-i descifreze dificilul poem al Alicei, având în vedere că el are o relaţie specială cu cuvintele. "Când *eu* folosesc un cuvânt, spuse Humpty Dumpty pe un ton destul de dispreţuitor, înseamnă exact ce vreau *eu* să însemne, nici mai mult nici mai puţin". Oricum, deşi " unele dintre ele au toane, mai ales verbele, ele-s cele mai făloase, cu adjectivele poţi să faci ce vrei", Humpty Dumpty reuşeşte să stăpânească toate cuvintele, mai ales pentru că atunci „când pune un cuvânt să muncească atâta întotdeauna îl plăteşte în plus". Tenniel iconizează aceste definiţii, încercând să reprezinte nişte animale până la un punct verosimile şi să explice textul cât mai bine. Şi totuşi, spre deosebire de majoritatea desenelor sale, destul de puţin imaginative, în ilustraţia la *Jabberwocky* reuşeşte să transmită ceva din latura înfricoşătoare a lumii din oglindă (fig. 11).

Timpul ilustraţiilor la cărţile despre Alice segmentează şi fragmentează textul fără să aibă pretenţia de a dilata instantaneul surprins. Spre deosebire de tabloul de istorie, care îşi propune să sintetize într-o singură scenă întreaga poveste, ilustraţia nu traduce decât parţial acţiunea; din acest motiv, imaginea are mai curând o funcţie descriptivă sau simbolică decât narativă. *Natura eliptică a ilustraţiei* o face în multe cazuri incapabilă de a produce sens în absenţa textului şi aceasta este diferenţa esenţială între

această formă de artă şi seria narativă, banda desenată sau, mai ales, tabloul literar. Dar o bună ilustraţie se referă mereu la poveste şi o completează, reuşind să îmbine mijloacele vizuale şi verbale fără să dubleze textul sau să-l trădeze. Altceva îşi propun ilustraţiile sintetice ale lui Dali, care nu urmăresc istoria punct cu punct, ci propun o imagine pentru fiecare capitol. Dali se eliberează mult de latura narativă prin ocolirea firului temporal care este doar schiţat prin referire la titlul capitolului; artistul foloseşte semne vizuale aflate la limita dintre iconic şi plastic, semne care nu se leagă în virtutea asemănării lor cu clase de obiecte din realitate, ci datorită naturii lor simbolice. Tehnica lui Dali seamănă cu cea folosită de Chagall în acuarela *Daphnis şi Chloe*, unde faptele sunt ocolite, păstrându-se în schimb latura simbolică.

Determinată de funcţiile specifice ilustraţiei, categoria *modului narativ* este cea mai productivă în analiza trecerii de la literar la vizual. Carroll vedea imaginea ca pe o completare, prelungire şi explicare a textului scris şi a reuşit să-l facă pe Tenniel să-i urmeze indicaţiile. La polul opus se situează Dali, care foloseşte textul ca pretext pentru imaginile sale, în care diluează naraţiunea la maximum. Nu există în desenele lui suprarealiste personaj sau situaţie, acţiune sau măcar o stare de spirit care să sugereze desfăşurarea timpului, element neapărat necesar pentru depăşirea limitelor inerente temporalităţii vizuale. Între aceşti poli se situează celelalte zeci de desenatori care au realizat versiuni desenate ale acestor cărţi.

Când ilustraţia are funcţia de a ilumina anumite zone de indeterminare ale textului scris, *modul* sau organizarea informaţiei narative se realizează într-o formulă aparte: autorul selectează o scenă, scoţând-o din context şi o valorizează potrivit propriei interpretări; spre exemplu, ilustraţiile lui Willy Pogany sau Mervyn Peake la *Pig and Pepper*. În acest episod, Alice face o vizită Ducesei, care leagănă un copil-porc într-o bucătărie, unde o bucătăreasă supărată face o supă cu mult piper şi Pisica de Cheshire apare şi dispare. Absurdul acţiunilor şi dialogului personajelor întrece chiar ceaiul cu Iepurele de Martie şi Pălărierul nebun. Pogany desenează o imagine (vezi fig. 25) în care agresivitatea absurdă a bucătăresei se exprimă prin perspectiva vizuală: silueta ei umple întreg spaţiul imaginii şi expresia, dimensiunea, poziţia corpului subliniază latura ameninţătoare a episodului. Aici artistul încearcă să ne aşeze în perspectiva din care o priveşte Alice pe bucătăreasă, şi deci punctul de observaţie al imaginii plasează privitorul într-o poziţie inferioară. Bucătăreasa ne priveşte de sus, iar chipul ei se compune dintr-o sumă de trăsături vulgare care denotă supărarea. La rândul lui, Mervyn Peake (fig.26) selectează latura absurdă a aceleiaşi scene, în care Ducesa aruncă fără nici o grijă copilul ca pe o minge în aer. În carte copilul pe care îl ţinea ducesa se va dovedi, spre surpriza Alicei, a fi un purceluş, dar artistul nu sugerează în nici un fel această viitoare transformare; în schimb, trăsăturile ducesei sunt porcine.

Tot într-un punct de observaţie inferior este aşezat privitorul şi faţă de imaginea care reprezintă trezirea Alicei din vis în viziunea lui Arthur Rackham. Aglomerarea de cărţi de joc şi animale ce cad de sus, poziţia corporală şi fizionomia Alicei denotă spaima faţă de aceste personaje pe care le va goni din visul ei. Scena trezirii are loc la sfârşitul *Aventurilor Alicei în ţara minunilor*, când, aflată în sala de judecată prezidată de Regele şi Regina de Cupă, Alice începe să crească. Fiindu-i iniţial frică să atragă atenţia, ea devine apoi conştientă că toate făpturile care încercaseră să o sperie nu erau decât cărţi de joc şi le scutură. Privitorul este, la fel ca în desenul lui Pogany, aşezat într-o poziţie inferioară, ca şi cum ar fi el însuşi de mărimea cărţilor de joc şi ar fi şi el scuturat o dată cu ele. Prin acest tip de perspectivă, interpretarea vizuală merge în direcţia laturii coşmareşti a visului Alicei, şi nu spre latura accesibilă copiilor, aşa cum apare în ilustraţia realistă a lui Tenniel. Visul Alicei devine astfel un coşmar în care ea

este atacată de forme animalice sau obiectuale care încearcă să-şi dobândească propria autonomie.

Perspectiva din desenele lui Tenniel nu variază, şi în toate ilustraţiile punctul de observaţie al privitorului corespunde centrului imaginii, iar spaţiul nu este distorsionat în nici un fel. Distorsionarea este totuşi una dintre ideile centrale ale *Aventurilor Alicei în ţara minunilor* şi o ilustrare coerentă ar trebui să cuprindă această latură a textului.

Una dintre imaginile unde distorsionarea spaţiului joacă un rol important ar fi cea din casa iepuraşului alb, al doilea episod din *Wonderland*. Trebuie remarcat că în acest caz, Lewis Carroll însuşi ar fi putut realiza cea mai potrivită traducere în imagine, deoarece episodul apărea şi în *Aventurile Alicei sub pământ* (fig.27). În versiunea lui Carroll, corpul şi chipul Alicei umplu întreg spaţiul imaginii, în care nu se mai figurează nimic altceva. În text, ea se găseşte asediată în casa iepuraşului alb, unde intrase să-i aducă acestuia mănuşile şi evantaiul şi unde băuse dintr-o sticluţă, fapt care o făcuse să crească atât de mult încât este nevoită să scoată o mână pe fereastră şi piciorul pe horn pentru a încăpea în cameră. Carroll figurează această creştere reprezentând simbolic camera chiar prin chenarul paginii: Alice e prinsă de text, de unde nu mai poate scăpa. Pentru Tenniel, latura anecdotică şi verosimilă contează mai mult şi el nu renunţă la figurarea amănuntelor care să ducă la o versiune cât mai verosimilă (fig.28). De aceea, imaginea lui nu are forţa tulburătoare a celei realizate de Carroll şi nu transmite în nici un fel absurdul situaţiei.

O perspectivă opusă utilizează pentru această scenă Charles Robinson şi Dali: discursul literar este preluat din direcţia personajelor aflate afară. Cele două ilustraţii figurează o fereastră din care iese un braţ enorm şi neverosimil. Charles Robinson construieşte însă imaginea după cele mai precise legi iconice, mărginindu-se a transpune absurdul numai la nivelul dimensiunii şi trădându-l în acest mod. Mai pretenţios, Dali (fig.29) adaugă un nivel simbolic: de casă se sprijină o scară la mijlocul căreia apare o omidă, iar în partea superioară, un fluture. Enorma mână a Alicei ţine, ieşind din fereastră, tot un fluture. Fluturii apar deseori în imaginile lui Dali şi deloc în textul lui Carroll; poate că Dali leagă imaginea fluturelui de cea a omizii, încercând astfel să simbolizeze un drum al cunoaşterii de sine şi devenirii pe care îl parcurge Alice de la stadiul de omidă la acela de fluture. Acest tip de perspectivă dublă, în care naraţiunea se recuperează prin cunoaşterea de către privitor a valorilor simbolice ale textului, caută depăşirea handicapului imaginii în reprezentarea semnificaţiilor implicite ale călătoriei Alicei prin lumea visului. În ilustrarea episodului din casa Iepurelui Alb, se poate observa că Dali şi Charles Robinson schimbă focalizarea din textul literar; dacă pentru Carroll şi Tenniel este importantă percepţia Alicei asupra a ceea ce i se întâmplă, Robinson şi Dali preferă să o privească din afară, la propriu şi la figurat.

Fiecare ilustrator optează, în selecţia pe care o face, pentru un tip anume de focalizare; spre exemplu, s-a observat că, dacă Lewis Carroll o pune în centrul imaginilor sale pe Alice în 27 cazuri din 37, în schimb Tenniel pune imaginea fetiţei în numai 23 din 42 ilustraţii câte realizează pentru *Alice în ţara minunilor*. Tenniel preferă să acorde importanţă egală tuturor personajelor care apar, dincolo de rolul pe care îl ocupă în poveste şi în multe din desenele sale se traduc poemele absurde care apar de-a lungul călătoriei Alicei; astfel, el modifică focalizarea discursului narativ. Această schimbare are importanţă în măsura în care subliniază accentele puse de fiecare dintre cei doi autori asupra raportului dintre Alice şi celelalte personaje. Explicaţia pentru care Tenniel favorizează personajele onirice în dauna prezenţei Alicei vine din valoarea pe care o dă el ilustraţiei: dorind să explice şi să completeze textul, el încearcă să apropie universul carrollian de lumea reală, să îi dea coerenţă. Ilustraţia lui Tenniel este una dintre cele mai realiste cu putinţă, iar realismul provine în primul rând din cauză că

acest desenator interpretează faptele dintr-o perspectivă verosimilă. Pentru Tenniel, lumea din vis sau din oglindă nu aparține Alicei, nu este ea cea care visează şi personajele, mici animale simpatice, există în afara ei. Astfel, alterând non-sensul carrollian şi adevăratul raport dintre Alice şi lumea din vis, Tenniel trădează textul în mod esențial.O concepție total opusă asupra focalizării întâlnim în ilustrația lui Graham Ovenden la episodul ceaiului nebunilor (*Mad tea party*)(fig.21), unde toate personajele dispar şi rămâne doar expresia Alicei. Aici, nu numai că Ovenden focalizează imaginea pe starea de spirit a Alicei, dar exclude celelalte personaje şi orice organizare spațială.

Interpretarea modernă a cărților lui Lewis Carroll a pus accentul pe latura oniric-agresivă a personajelor din visul Alicei şi pe faptul că ele reprezintă proiecții ale inconştientului ei. Focalizarea are în textul literar funcția de a-l aşeza pe cititor în poziția personajului central. Se poate astfel obține o lectură empatică, angoasa Alicei în fața non-sensului şi absurdului cu care o bombardează Pisica de Cheshire, Humpty Dumpty sau Domnul Omidă transferându-se asupra cititorului. Unul dintre cele mai interesante exemple pentru sentimentul de angoasă al Alicei apare în capitolul *Tweedle-dee şi Twweedle-Dum*; aici, personajele care dau nume capitolului încearcă să o convingă pe Alice că ea însăşi nu este decât un personaj în visul Regelui roşu. Găsindu-l pe rege sforăind în pădure, Tweedle-Dee îi spune :

“Acum visează, şi ce crezi că visează?

—Nimeni nu poate să ghicească, răspunse Alice.

—Păi, pe tine te visează ! exclamă Tweele-Dee, bătând din palme triumfător. Şi dacă nu te-ar mai visa, unde crezi c-ai fi?

—Unde sunt şi acum, bineînțeles, spuse Alice

—Ba din contră, replică plin de dispreț Tweedledee. N-ai fi nicăieri, Pentru că nu eşti decât un fel de lucru în visul lui!

—Dacă Regele de-acolo s-ar trezi, adaugă Tweedledum, ai dispărea—puff!—ca flacăra unei lumânări!“

Această obsesie a Alicei, că este mereu amenințată cu dispariția în acelaşi mod în care se stinge o lumânare, apare şi în *Wonderland*, când ea se teme că va scădea atât de mult încât se va topi. Aici, ea protestează vehement, apărându-şi propria identitate şi încercând să le amintească celor doi, Tweedledee şi Tweedledum că dacă afirmația lor ar fi adevărată, atunci şi ei nu ar fi decât personaje în visul regelui roşu; ceea ce ei acceptă, fără a părea speriați. Alice începe să plângă, dar “n-o să devii deloc mai adevărată dacă plângi“, o anunță necruțător Tweedledee. Episodul, de o majoră importanță în carte şi a cărei problematică reapare în final, este ilustrat banal de Tenniel prin înfățişarea unui mogâldețe adormite, purtând pe cap o scufie ascuțită.

În acest pasaj, non-sensul tipic carrollian capătă alte valențe: dialogul ilogic, permanentele acuze făcute Alicei de personajele care pretind că nu este politicoasă, sau că nu ştie cine este se amplifică mergând până la subminarea personalității ei. Toate personajele din visul ei caută să dobândească autonomie şi nu o pot obține decât reducând-o pe ea, care le visează, la acelaşi statut, de ființă visată. În finalul cărții, la ieşirea din universul absurd al oglinzii, angoasa Alicei nu dispare şi ea o întreabă pe pisicuța neagră cine era Regele roşu şi dacă ştie din al cui vis face parte. “Dar pisoiul nesuferit nu făcu decât să-şi lingă şi cealaltă lăbuță şi să pretindă că n-a auzit întrebarea“. Tenniel, prin focalizarea sa uniformă, interpretează textul banalizându-l.

Cu totul altfel apar ilustrațiile lui Dali, care centrează întotdeauna imaginea pe Alice, figurând o siluetă longilină, fără chip, ținând o coardă de sărit deasupra capului; celelalte personaje sunt doar schițate în fundal. Spre exemplu, iepurele alb din ilustrație corespunzând primului capitol (fig.16) apare ca o pată de culoare şi poate fi identificat numai datorită cunoşterii textului. Halucinant apare şi Domnul Omidă (fig.17) într-o

imagine concepută în funcție de două perspective: una, verosimilă, reprezintă omida în dimensiunea ei zoologică, aşezată pe ciupercă, iar cealaltă perspectivă descompune spațiul plastic distrugându-i axa şi subminând perspectiva realistă deoarece o omidă imensă şi cețoasă mânjeşte parcă întreaga imagine. Spre deosebire de majoritatea ilustratorilor acestor două cărți, Dali nu umanizează animalele în nici un mod şi diferența de perspectivă poate fi foarte clar observată prin comparație; în reprezentările altor artişti, Domnul Omidă apare cu o serie de trăsături umane, în formă caricaturală, cu narghilea sau fes. Această diferență marchează faptul că Dali refuză statutul de personaje creațiilor visului Alicei şi le transformă în simboluri renunțând la transformările făcute de Carroll şi revenind la referentul zoologic.

În schimb, Tenniel, conturează un spațiu în care Domnul Omidă ocupă locul central prin mărime şi poziție, iar Alice apare în spatele ciupercii, mult mai mică decât ea. Ilustrarea lui Tenniel este foarte aproape de sensul literal al textului: Alice este subminată de autoritatea, intransigența şi impenetrabilitatea Domnului Omidă, care o ameţeşte cu sfaturile lui stranii.

Discursul narativ carollian are darul de a sugera că acțiunea are loc chiar sub ochii cititorului. Naratorul o urmăreşte pe Alice de-a lungul călătoriei prin Wonderland sau prin oglindă printr-un fel de *camera-eye* şi timpul istoriei este egal cu acela al lecturii. Această manieră de a concepe devenirea temporală a acțiunii are ca efect o surpriză mimată a naratorului în fața surprizelor Alicei. Deşi ştie mai multe despre personaj decât cititorul şi face scurte paranteze explicative şi adresative, totuşi naratorul "nu ştie" suficient de multe ca să explice non-sensul din discursul personajelor. Prin adresarea directă sau îndemnul de a încerca jocurile jucate de Alice, naratorul încearcă o apropiere de cititor, pe care însă îl frustrează în acelaşi timp, când anunță cu modestie că nu ştie mai multe decât personajul.

Ilustrația lui Tenniel este, în intenția lui Carroll, un nivel secundar al textului şi din acest motiv, dincolo de lipsurile ei, ea completează povestea într-o manieră particulară. Nu trebuie uitat nici că unele desene aveau ca sursă mici puneri în scenă ale textului, spre exemplu întâlnirea cu Humpty Dumpty; pentru ilustrarea acestui episod, Carroll fotografiază mica scenetă şi o oferă drept model lui Tenniel. Chiar latura decorativă şi explicativă a primelor ilustrări ale acestor cărți atrage atenția că au fost scrise inițial pentru copii şi aveau menirea de a-i atrage prin toate mijloacele; iar faptul că ilustrațiile lui Tenniel coboară textul în realitate, diminuând latura sa onirică şi absurdă a putut avea la vremea respectivă valoarea sa. Ilustrația este deci în viziunea lui Carroll o metalepsă desăvîrşită, pentru că nivelul vizual este condus chiar din interiorul discursului literar. În orice caz, mulți alți ilustratori au fost profund influențați de Tenniel şi au dat variante asemănătoare, dovedind astfel că au perceput cartea ca pe un întreg şi că în desenele lor au făcut o interpretare nu numai a poveştilor depre Alice, dar şi a variantei vizuale care le însoțeşte.

Fiecare dintre artiştii plastici care s-au oprit asupra cărților având-o în centru pe Alice a făcut o interpretare particulară, iar aceste variante de interpretare vizuală pot fi împărțite în trei mari categorii:

a)cele care valorizează latura verosimilă a textului şi propun un fabulos naiv în care o galerie de animale şi obiecte simpatice populează un univers doar puțin deformat față de cel real;

b) cele care încearcă să transpună în imagine elementul esențial al universului carrollian, absurdul;

c) ultima categorie, care deja poate fi cu greutate numită ilustrare, cazul Dali, ale cărui imagini se depărtează foarte mult de text, invitând privitorul să caute el însuşi o posibilă asemănare.

Pentru prima categorie exemplul tipic este Tenniel, care se înscrie într-o linie realistă, valorizând prin excelență trăsăturile care fac referire la referentul real, înțeles ca designatum, dar şi Charles Robinson sau Arthur Rackham. Prin meticulozitatea cu care figurează tot ce se poate figura din textul lui Carroll, Tenniel desenează aproape un analogon al aventurilor Alicei. Ilustrația sa este cea mai analitică dintre toate şi are o coerență remarcabilă, traducând fidel latura concretă a acțiunilor personajului.

În cea de-a doua categorie intră ilustrațiile de tipul Steadman, Mervyn Peake sau Ovenden, care înțeleg că realismul joacă un loc redus în textele lui Carroll. Ei traduc în vizual natura oniric-agresivă a textului, angoasantă atât pentru Alice, cât şi pentru cititor. Acest tip de lectură vizuală se depărtează mult de viziunea lui Tenniel şi leagă cartea de lumea adulților păstrând însă o configurație spațială verosimilă şi referindu-se explicit la poveste.

Dali, în schimb, eludează aproape complet intriga şi referința la text, încercând depăşirea lui prin simboluri legate de lumea visului. Dacă Tenniel rămâne echidistant ilustrând cartea ca pe o călătorie a cititorului printr-o lume locuită de ființe fabuloase, Dali o vede ca pe o proiecție în subconştient a personajului principal. Transformările aduse textului sunt majore în aşa măsură încât Dali pare a prefera să transforme mai curând decât să păstreze. Fapt care pune în lumină ideea că diversele tipuri de semne vizuale utilizate au efecte şi asupra realizării narațiunii. Dintre ilustrările discutate până acum, cea realizată de Dali a fost singura care a dobândit autonomie şi a fost expusă separat; însă rezultatul acestei autonomii atrage atenția că o astfel de abordare a relației dintre text şi imagine pune accentul pe propria interpretare a artistului plastic şi nu pe completarea sau iluminarea poveştii la care pretinde că se referă.

Ilustrația nu este în mod necesar o artă narativă deoarece poate fi înțeleasă cu dificultate în afara textului la care se referă. Spre deosebie de tabloul cu subiect literar sau de secvența de imagini, această formă de artă nu are nevoie să suplinească ceea ce spune textul; ilustrația nu trebuie să producă *analogon*-uri ale tuturor situațiilor şi se sprijină pe firul temporal al textului; din acest motiv, artistul se poate îndrepta doar spre *luminarea* acelor zone care necesită *completare*. Pe de altă parte, aşa cum reiese din analiza comparativă a variantelor propuse de artişti pentru textele lui Carroll, fiecare dintre ei face o completare diferită. Cel mai important este că, citind o carte ilustrată, cititorul va fi orientat de învelişul vizual al textului într-o anumită direcție de de lectură.

Capitolul V

ROMAN ŞI ROMAN VIZUAL

Consideram subiectele asemeni scriitorilor. Tabloul era scena mea, iar bărbații şi femeile actorii, care, prin intermediul anumitor

acţiuni şi expresii, urmau să înfăţişeze un spectacol mut.

Spre deosebire de tabloul cu subiect literar, seria de imagini beneficiază de multiplicarea implicită a nucleelor narative, ceea ce sugerează iluzia desfăşurării temporale. Şi pentru că, în principiu, se crede că limbajul vizual nu poate reprezenta un gen narativ de largă respiraţie cum ar fi romanul, am ales ca exemplu seriile de gravuri ale lui Hogarth, a căror analiză poate demonstra falsitatea acestei idei. Hogarth a scris de altfel şi un tratat de pictură, *Analiza frumosului*, în care îşi defineşte punctul de vedere, nou în epoca sa, asupra artelor vizuale. Ne vom opri aşadar în amănunt asupra concepţiei despre artele vizuale (pictură, gravură, teatru) expuse de artist în această carte, încercând să o utilizăm pentru un model general de analiză a secvenţei de imagini narative. Vom urmări cum se configurează teoria lui Hogarth despre romanul vizual, cum se aplică ea în gravuri şi care sunt elementele comune dintre această teorie şi concepţia despre roman a lui Fielding.

Teoria artei din *Analiza frumosului*, volum publicat de William Hogarth în 1753, este întemeiată pe descoperirea unui nou canon vizual, care să permită eliberarea de academism. Hogarth se ridică împotriva metodei de predare a desenului constând în copierea operelor vechilor maeştri sau a nudurilor în poziţii afectate. În schimb, el propune abordarea unor noi subiecte, dar, mai ales, a unui nou mod de a conceptualiza relaţia dintre artă şi realitate. Subiectele tablourilor şi gravurilor lui Hogarth sunt, în propria sa definiţie, *subiecte morale moderne*, dorinţa lui fiind aceea de a oferi o imagine expresivă a societăţii engleze în locul uzatelor alegorii mitice sau biblice. Se poate observa o strânsă legătură între tipul de imagini pe care îl alege Hogarth şi teoria novatoare pe care o prezintă.

În prefaţa la *Analiza frumosului*, el afirmă că încearcă să găsească principiile fundamentale ale eleganţei şi frumosului, pentru a fixa *fluctuantele idei ale gustului* şi să arate “ce principii anume din natură ne impun să numim frumoase unele corpuri, iar pe ale altora urâte, pe unele graţioase, iar pe altele dimpotrivă.“ Însă aceste *idei ale gustului* , de altfel conforme până la un punct cu cele care circulau în estetica vizuală a timpului său, nu sunt absolute, iar în cazul lui se constituie într-o teorie a artei narative. Existau în perioada în care scria, grava şi picta Hogarth două tendinţe principale: una, reprezentată de curte şi aristocraţie prefera alegoria sau portretul în stil baroc, manierist, Rococo; cealaltă direcţie corespundea preferinţelor populare pentru gravura de influenţă olandeză care ironiza situaţia politică şi moravurile. În opera lui Hogarth, fiecare dintre aceste tendinţe îşi va lăsa amprenta: astfel, el va amesteca gustul baroc pentru linia serpentină şi construcţia piramidală cu subiectele inspirate din viaţa cotidiană.

Există două etape în abordarea romanului vizual, aşa cum reies din teoria lui Hogarth : *prima este aceea a găsirii unui sistem semiotic clar de reprezentare a realităţii, bazat pe* ***scheme*** *sau tipuri vizuale; cea de-a doua etapă constă în legarea acestor tipuri, reţinute şi filtrate din realitate, într-o* ***sintaxă vizuală*** *strâns legată de cea a teatrului.* Seriile de gravuri ale lui Hogarth, *Destinul unei prostituate*, *Destinul unui depravat*, *Marriage à la mode*, *Hărnicie şi trândăvie*, sunt poveşti cu substrat moral, perfect asemănătoare cu romanele contemporane lui, de tipul Richardson, Fielding sau Defoe; se dovedeşte astfel că există o strânsă legătură între concepţia vizuală şi cea literară a “romanului“ englez, caracterizată prin preferinţa pentru teme sociale şi morale, alegerea unui personaj-tip şi realismul. De altfel, Hogarth împărtăşeşte o serie de idei asupra artei cu Fielding, pe care îl citează, şi care la rândul

lui îl citează; chiar mai mult, în romanele sale, Fielding trimite la imagini ale lui Hogarth preferând unei descrieri verbale citarea unei gravuri a prietenului său. Fielding şi Hogarth au concepţii estetice comune şi fiecare încearcă în arta sa să argumenteze că romanul comic şi gravura sau tabloul cu *subiect moral modern* fac parte dintre genurile nobile.

Imaginile lui Hogarth nu se referă la un discurs narativ preexistent pe care l-ar transpune în imagine, ci la o istorie personală. Astfel, chiar dacă subiectele gravurilor sale circulă în romanele şi povestirile vremii, scenele sale nu sunt traduceri explicite ale unui discurs narativ verbal în limbaj vizual, ca în cazul ilustraţiei. Asemănarea dintre un roman de Richardson şi o serie de gravuri de Hogarth stă în materializarea în două limbaje diferite a aceleiaşi concepţii despre artă şi societate. Sensul acestor gravuri răzbate clar din mijloacele plastice utilizate şi de multe ori chiar comentariile ce le însoţesc nu sunt strict necesare pentru înţelegerea poveştii. Hogarth reuşeşte să spună poveşti cu mijloace exclusiv vizuale, spre deosebire de elevul şi prietenul său, Joseph Highmore care se va îndrepta spre literatura sentimentalistă a lui Samuel Richardson şi va ilustra *Pamela* şi *Clarissa Harlowe*; ilustraţiile lui Highmore, "deşi vor fi excelente studii ale lumii din secolul al XVIII-lea, vor urma cu fidelitate episoadele cărţii, repovestite cu sensibilitate şi graţie, neadăugându-le – cum făcuse Hogarth – propriile sale comentarii." Cel mai important dintre toate, gravorul englez încearcă să facă o teorie a semnului vizual, şi o teorie a interpretării imaginii bazată pe psihologia percepţiei.

La baza ideii despre frumos, Hogarth aşază *linia serpentină* şi, într-un celebru autoportret, se reprezintă însoţit de această formă, pe care o etichetează drept *linia frumosului*. În tratatul său, el va detalia aceeaşi idee afirmând că "în formele cele mai graţioase se află cel mai mic număr de linii drepte." Principiul liniei *serpentine* este prezent în arta barocă, manieristă şi Rococo şi, de altfel, Hogarth îl şi citează pe Lomazzo cu recomandarea de a compune întotdeauna figurile piramidale, şerpuitoare şi multiplicate cu unu, cu doi sau cu trei. În acest precept se află, după părerea lui Hogarth,"întregul mister al artei. Căci graţia cea mai înaltă şi viaţa pe care le poate avea o pictură constau în exprimarea *Mişcării* : ceea ce pictorii numesc *sufletul* unui tablou. Şi nici o formă nu este mai potrivită pentru a exprima această mişcare decât aceea a flăcării, care, după cum spun Aristotel şi alţi filosofi, este elementul cel mai activ dintre toate, căci forma flăcării este cea mai aptă pentru mişcare, având un *Conus* sau vîrf ascuţit cu care pare că spintecă aerul, pentru ca astfel să poată urca până în sfera cea mai înaltă. Aşa încât o pictură care are această formă va fi cea mai frumoasă" citează în prefaţă Hogarth.

Punând problema în aceşti termeni, atât Lomazzo cât şi Hogarth fac de fapt o referire implicită la psihologia percepţiei formei vizuale. Redusă la o imagine fixă, serpentina flăcării poate *sugera* mişcarea pentru că ochiul urmăreşte şerpuirile instabile şi, prin parcurgerea acestui labirint vizual într-o *lectură* prelungită, se proiectează *timp* asupra imaginii. Contemplarea flăcării antrenează ochiul într-o capcană vizuală care duce la un fel de vertij şi de aici apare iluzia mişcării. Construcţia piramidală poate sugera, la rândul ei instabilitatea care dă iluzia *mişcării*. Hogarth ajunge la concluzia că serpentina este cea mai frumoasă linie operând un transfer de sens: cum pentru el un tablou este frumos numai în măsura în care poate sugera *mişcarea*, şi cum linia prin care această sugestie se poate face este serpentina, rezultă că toate tablourile trebuie să fie concepute în funcţie de acest sistem vizual. Dincolo de faptul că aceste forme sunt specifice Rococoului, stil artistic la modă în momentul când scrie şi pictează Hogarth, motivul pentru care o alege este că sugerează cel mai bine mişcarea. Şi, cum în

subiectele sale el va căuta mai ales ***reprezentarea unor acțiuni***, teoria sa se va construi în jurul acestei forme.

Dincolo de capacitatea dinamică, alte caracteristici ale serpentinei sunt *varietatea* şi *complexitatea*, concepte cărora autorul le dedică două capitole. În capitolul V, dedicat *complexității*, Hogarth afirmă : "Voi defini aşadar complexitatea formei ca fiind acea proprietate a liniilor componente *de a purta ochiul într-un fel de linie antrenantă*, proprietate îndreptățită, datorită plăcerii pe care o oferă spiritului, la frumusețe; se poate spune, pe bună dreptate, că sursa ideii de grație se află în acest principiu, în mod mai direct decât în celelalte cinci, cu excepția varietății; ea îl include într-adevăr, ca şi pe toate celelalte". Din acest pasaj reiese clar că Hogarth îşi construieşte teoria pe principiile percepției vizuale şi că ia în considerație acele elemente prin care pictorul poate sugera privitorului iluzia *desfăşurării în timp a acțiunii reprezentate*. Astfel, el va face o aluzie explicită la temporalitatea lecturii imaginii subliniind că ochiul este purtat de linii în interpretarea imaginii.

Afirmând că *varietatea* are un mare rol în producerea frumosului, artistul va cere evitarea regularității prin utilizarea perspectivei. Aceste principii trădează o viziune anti-clasicistă, dar, mai ales, pun bazele unei teorii a artei prin excelență narativă. "Iar linia serpentină , prin ondulațiile şi meandrele pe care le descrie simultan în diferite direcții, conduce ochiul în mod plăcut pe traseul continuu al varietății sale, dacă-mi este îngăduit să mă exprim astfel; iar datorită şerpuirilor ei atât de felurite, se poate spune că, deşi este o singură linie, ea include conținuturi variate, ceea ce face ca întreaga ei varietate să nu poată fi exprimată pe hîrtie printr-o linie continuă, fără <u>ajutorul imaginației</u> sau fără intervenția unei figuri." (s.n.)

Prin această referire la imaginație, Hogarth pune accentul pe participarea privitorului ca factor important în receptarea operei de artă. Rolul pictorului devine acela de a utiliza elementele vizuale care îl antrenează pe privitor într-o interpretare cât mai complexă şi mai îndelungată pentru că "este un efort plăcut pentru spirit să dezlege alegorii misterioase şi enigme. Cu câtă plăcere urmăreşte spiritul firul bine legat al unei piese sau al unui roman, tot mai mare pe măsură ce intriga se înnoadă, şi sfârşeşte când ea s-a dezvăluit. Ochiul are o asemenea satisfacție privind drumurile cotite şi râurile cu meandre. Astfel, plăcerea pe care o capătă ochiul de la obiectele compuse din linii serpentine poate fi, într-o oarecare măsură explicată".

După cum se vede, Hogarth compară lectura unui roman sau a unei piese, mai precis intriga acestora, cu "lectura" imaginii compusă din linii serpentine. Plăcerea estetică la care se referă Hogarth constă însă nu numai în urmărirea firului narativ, ci şi în găsirea, în final, a unui sens; el va lega satisfacția pe care o are cititorul când înțelege sensul intrigii romaneşti de o semnificație morală. Aici nu este vorba despre moralizarea cititorului, fapt care ar putea fi făcut oricum cu dificultate în imagine, ci de sensul care trebuie să răzbată cu claritate din poveste.

În alt pasaj pe aceeaşi idee, Hogarth afirmă că plăcerea care însoțeşte interpretarea operei de artă, fie ea literară sau vizuală, sfârşeşte într-o satisfacție totală, în momentul în care intriga s-a rezolvat cât mai clar cu putință. Această căutare a clarității are o evidentă legătură cu *utile dulci* horațian atât de apreciat în poetica clasicistă; şi, la fel ca şi acolo, se leagă de dorința autorului de a-l învăța pe cel ce recepteaază opera de artă, lucru care se poate face numai prin *claritate*. Importanța pasajului citat mai sus nu rezidă numai în faptul că pune pe acelaşi plan interpretarea textului şi a imaginii, ci şi în faptul că exprimă un crez estetic ce va avea efecte majore asupra modului în care Hogarth îşi concepe *personajele*. Claritatea semnificației narațiunii vizuale va fi obținută prin utilizarea unor caractere, în sens aristotelic sau clasic, a unor *figuri ce se alcătuiesc printr-o trăsătură definitorie* şi prin *alegerea unui destin tipic şi*

reprezentativ (curtezana, fiul risipitor, tinerii căsătoriți nepotrivit, harnicul sau leneşul). Gravurile lui Hogarth spun povestea unui destin, şi cer privitorului să mediteze la semnificația lor; astfel, deşi la nivel vizual, gravurile lui Hogarth conțin o serie de elemente Rococo sau manieriste, la nivel narativ, el va merge pe o linie clasică şi realistă.

În afară de principiile generale ale lecturii imaginii, Hogarth încearcă să pună bazele unei *gramatici vizuale* care să permită copierea realității şi transpunerea ei într-un roman vizual. "Mi-am formulat o serie de argumente pentru a nu mai continua să copiez obiectele, ci mai degrabă să citesc limbajul lor (şi dacă este posibil să-i găsesc o gramatică), să acumulez şi să păstrez în memorie cele văzute prin observații repetate, verificând numai când şi când pe pînză progresele obținute pe această cale.", afirmă el. Pentru Hogarth, opera de artă se face prin permanenta raportare la ***memoria*** vizuală, iar pictorii ar trebui să înțeleagă mai bine limbajul obiectelor, contemplându-le din interior. De la această vedere provine abilitatea imitației, aşa că Hogarth va cere ca obiectele lumii reale să fie reprezentate conform cu structura lor interioară. Cum afirma Gombrich în *Artă şi iluzie*, incapacitatea elevilor de a reda în pictură formele naturii nu vine din dificultatea de a le copia, ci de a le percepe.

Hogarth propune aşadar conceperea şi utilizarea unui alfabet vizual realizat prin reducerea imaginilor obiectelor din realitate la ***schemă***, rolul esențial jucându-l în această acțiune ***memoria***. Mergând pe această linie, Hogarth observă : "faptele cele mai izbitoare care mi se înfățişau produceau întotdeauna cele mai puternice impresii asupra memoriei mele, *ansamblul pentru subiecte, iar părțile pentru execuție* (s.n.): adesea era vorba despre subiecte care nu fuseseră niciodată sau rareori tratate în maniere de reprezentare care păreau să le fie proprie. Aceste idei puteau fi readuse în minte la nevoie, când se cerea o compoziție." Realitatea devine astfel sursă de inspirație din două puncte de vedere: întâi, alfabetul vizual provine din "copierea" prin reducere la schemă a obiectelor, iar apoi, prin subiectele care sunt luate tot din lumea înconjurătoare, mai precis societatea engleză contemporană gravorului. Originalitatea viziunii lui Hogarth va avea de aceea efecte profund realiste în opera sa.

Apoi, artistul va merge şi mai departe în concepția sa asupra *semnelor vizuale*, referindu-se la alfabetul pe care, în modul propus de el, îl poate utiliza orice pictor. "Gândindu-mă, în primul rând, că cineva care ar putea dobândi *idei perfecte ale obiectelor* (subl.n.), care să poată fi desenate din memorie, ar fi în situația aceluia care scrie uşor, dispunând de douăzeci şi patru de litere şi de infinitele lor combinații; obiectele de orice fel fiind compuse doar din linii, el trebuie să fie aşadar un desenator capabil şi să observe că desenând mereu şi copiind tablouri, *ideile nu erau la fel de bine reținute* (subl.n.); Textul unei legi poate fi copiat cu mare exactitate şi totuşi copistul cu greu va reține măcar un rând." După cum se vede, accentul esențial este pus de către Hogarth pe obținerea unor "idei perfecte ale obiectelor". El se revoltă împotriva unui sistem de redare a realității deja constituit şi propune să se reporneească de la natură. De altfel, această problemă a modelului sau a "şcolii" pe care trebuie să o urmeze pictorul pentru a face o reprezentare cât mai bună, nu este nouă. Spre sfîrşitul Evului Mediu, de exemplu, Cennini va cere pictorilor să facă o dublă pregătire, studiind operele vechilor maeştri, dar mai ales observând natura. O dată cu doctrinele Renaşterii, obsesia pictorilor de a obține un simulacru perfect al realității atinge apogeul, dar nu mai este suficientă contemplarea obiectului, ci devine necesară constituirea unui ansamblu de reguli (clarobscur, perspectivă, compoziție etc.).

Diferența esențială dintre schema pe care o foloseau artiştii în Evul Mediu şi cea propusă de Hogarth constă în modul în care se raportează ei la tradiție; în timp ce pictorii medievali preferau să reia *canonul*, fără a-l adapta imaginii obiectului real,

Hogarth crede că alfabetul vizual există, dar încă trebuie descoperit. De aceea, el va recomanda pictorilor să privescă natura cu un ochi atent şi să adapteze vechile reguli în loc să le preia.

Pentru Hogarth este important să fixeze anumite tipuri vizuale, ***semne*** în măsura în care au mereu aceeaşi semnificaţie, recognoscibilă de privitor şi utilizabilă de pictor sau gravor. Perspectiva, lumina şi culorile sunt tot atâtea *tipuri vizuale* pe care Hogarth crede că le poate codifica şi va cere pictorului selectarea unei perspective din care să se poată sugera *acţiunea* şi *mişcarea* şi a unei compoziţii coloristice care să sugereze *adâncimea spaţială*. La fel ca orice pictor, el decupează realitatea din prisma propriului său interes; nou este că Hogarth încearcă să construiască o teorie vizuală care să explice modul în care se realizează imagini narative şi se opreşte asupra câtorva elemente esenţiale: *subiecte romaneşti cu accente sociale, ipostaze teatrale ale figurilor, o teorie a fizionomiei clară ca un alfabet, reguli pentru realizarea iluziei mişcării, sugerarea devenirii personajelor de-a lungul desfăşurării acţiunii*.

Cea de-a doua etapă a realizării romanului vizual constă în aşezarea acestor semne vizuale copiate din natură într-o sintaxă cât mai expresivă. Pentru aceasta, Hogarth va face o întreagă teorie a fizionomiei şi a poziţiei personajelor. De la teoria ***alfabetului vizual*** construit în funcţie de ***tipuri*** se trece astfel la ideea ***personajului tip***. Hogarth nu îşi adaptează caracterele unui text literar, ele nu împărtăşesc cu personajele din romanele contemporane decât spiritul timpului. De aceea, personajele sale sunt realizate cu mijloace exclusiv vizuale şi se referă la realitate printr-o conceptualizare a acesteia. Hogarth refuză instantaneitatea retorică a imaginii baroce sau manieriste, încercând să inventeze mijloace pentru a exprima vizual iluzia temporalităţii unei arte *realiste*. Această alegere este profund relevantă, pentru că de ea se leagă o nouă concepţie asupra imaginii vizuale.

După cum spune el însuşi, Hogarth îşi caută subiectele în ceea ce vede în realitate, iar scopul operelor sale este acela de a transpune în imagine ***tipurile specifice societăţii engleze*** ale timpului său. În autobiografia sa, pe care o scrie la persoana a III a, el se caracterizează cu reţinută mândrie: “Deoarece se consideră (de către unii) că întreaga colecţie a gravurilor lui Hogarth descrie moravurile şi caracterele specifice ale poporului englez, curioşii din alte ţări le caută adesea, pentru a se informa şi pentru a-şi desfăta ochii cu ceea ce cuvintele, oricare ar fi ele, n-ar putea exprima atât de exact şi veridic“(s.n.) Astfel, gravurile sale au scopul declarat de a face o frescă socială, prin definirea caracterelor specifice şi a moravurilor lor, scop demn de un romancier. În acest pasaj, autorul susţine superioritatea vizualului, încetând de a mai adapta termeni din teatru sau roman pentru imagine.

Superioritatea imaginii asupra textului în portretul personajului va fi susţinută şi de Fielding, în *Tom Jones*, unde scriitorul trimite direct cititorul la un tablou al lui Hogarth, înlocuind astfel o descriere verbală. Faptul că Hogarth consideră esenţială utilitatea inspiraţiei din realitatea engleză contemporană exprimă dorinţa lui ca gravurile să fie înţelese publicul larg şi, de asemenea, interesul pentru valorile naţionale.

Toţi criticii sunt de acord în a afirma că gravurile şi tablourile lui Hogarth pot fi comparate cu nişte romane. La rândul lui, Hogarth susţine următorul lucru: *“consideram subiectele asemeni scriitorilor. Tabloul era scena mea, iar bărbaţii şi femeile actorii, care, prin intermediul anumitor acţiuni şi expresii, urmau să înfăţişeze un spectacol mut.“* Ceea ce se poate remarca aici este legătura pe care o face Hogarth între imaginile sale, subiectele literare şi arta teatrului. Trecerea de la text la imagine se face de multe ori printr-o viziune teatrală, iar pentru Hogarth, scenele pe care le observă în viaţa reală devin o bază de la care porneşte în compoziţia imaginilor sale. Această idee se leagă şi de modul în care concepe Hogarth sistemul său de semne.

În partea finală a *Analizei frumosului*, unde vorbeşte despre arta teatrului, el afirmă de altfel că atât pictorii, cât şi actorii pot utiliza cartea sa deoarece semnificația formelor are un sens similar în amândouă aceste arte vizuale: "Comedianul, care se ocupă de imitarea acțiunilor proprii anumitor caractere din viață, poate şi el să tragă foloase din cunoaşterea liniilor; căci orice ar copia din viață poate fi accentuat şi ajustat potrivit acestor principii, aşa cum îl va îndemna propria judecată şi cum îi va cere rolul pe care i l-a încredințat autorul." În continuare adaugă că pe scenă actorii *nu* se comportă exact ca în realitate şi că este necesară o *exagerare şi tipizare a gestului* până acolo unde, dacă cineva ar asista la reprezentarea unei piese fără să cunoască limba, să poată înțelege *acțiunea* numai din *mişcarea, fizionomia şi gesturile* actorilor. Această semiotizare a corpului actorului nu este străină de ce se făcea în clasicismul francez, unde actorii şi pictorii foloseau un cod foarte precis al gesturilor şi fizionomiilor. Importanța pe care o dă vizualului creşte astfel până la a pune în umbră cuvintele şi acest lucru se întâmplă nu numai în pictură sau gravură, ci şi în teatru. De altfel, Hogarth compară în autobiografia sa subiectele picturii cu cele ale teatrului, considerând că există multe elemente care leagă aceste două arte.

Acest mod de a pune problema exprimă concepția despre vizual în sens larg a lui Hogarth: întâi, există principii fundamentale comune teatrului, dansului şi picturii sau gravurii, dar chiar şi vieții în societate; apoi, cunoscute aceste principii, ele pot fi aplicate. Hogarth nu se mulțumeşte să reducă la **tip** siluetele, chipurile, obiectele în general, ci doreşte ***să conceptualizeze acțiunile, gesturile şi mişcările***. Folosind aceste coordonate, el va construi tipuri diverse de personaje articulându-le în funcție de ***fizionomia*** lor, de ***acțiunea*** sau de ***mişcarea*** pe care o sugerează. Totul este redus la *schemă*, la tiparul fundamental, iar Hogarth are un scop vrednic de un romancier, încercând să transgreseze limitele vizualului şi să deseneze romane, a căror lectură, şi de data aceasta termenul este folosit cu întreaga lui valoare, să-l facă pe cititor să cunoască mai bine lumea, să-l distreze şi, de ce nu, să-l învețe. Această învățătură are însă mai mult sensul pe care îl atribuia Aristotel plăcerii pe care o provoacă cunoaşterea. Nici o clipă vocea lui Hogarth nu răzbate din imagine pentru a moraliza, ci doar pentru a arăta societatea contemporană lui; rămâne la latitudinea cititorului dacă să interpreteze aceste imagini în cheie serioasă sau să se amuze, deoarece întotdeauna indiciile vizuale aflate în gravuri îi vor permite ambele interpretări, separat sau simultan.

Relația dintre Hogarth şi Fielding este una dintre cele mai interesante pentru studiul paralel al textului şi imaginii. Ei împărtăşesc multe idei comune, fie estetic, fie narativ şi sunt amândoi, fiecare în arta sa, adevărați deschizători de drumuri. Fielding, bun prieten cu Hogarth, este unul dintre ctitorii romanului englez şi merge pe drumul deschis de Defoe; Fielding nu prezintă personajele ca şi cum ar fi reale, ci verosimile în sens aristotelic şi va prelua concepția lui Cervantes, atât în definirea verosimilului, în modul în care inserează în text comentariile auctoriale, cât şi în viziunea ironică.

În teoria pe care o face în câteva pagini din prefața lui *Joseph Andrews*, el încearcă să expună o serie de principii care ar permite aşezarea romanului în categoria genurilor superioare. Pornind de la Homer şi Aristotel, Fielding va căuta să legitimeze romanul, intuind înrudirea lui cu poemul epic sau comedia, dar şi faptul că acest gen literar corespunde mai bine subiectelor contemporane. Pentru aceasta, romancierul va încerca să deosebească burlescul de comic, aşezând romanul sub semnul comicului: "Într-adevăr, nu există două stiluri mai diferite între ele decât cel comic şi cel burlesc; căci în timp ce ultimul prezintă întotdeauna ceea ce este monstruos şi nefiresc, amuzamentul nostru datorându-se, la o analiză mai atentă, tocmai unei surprinzătoare absurdități, cum ar fi atribuirea obiceiurilor din lumea bună unor oameni din popor, *e*

converso, stilul comic se limitează doar la natură, din a cărei imitare fidelă izvorăşte toată plăcerea ce i-o putem oferi unui cititor cu bun-simț."

Cum la baza inspirației sale Fielding aşază natura, este evident că se revoltă împotriva etichetei de "burlesc" care i se atribuie romanului. Mai interesant este că încearcă să clarifice diferența dintre comic şi burlesc dând exemple şi dintr-o altă artă, pictura: "deosebirea dintre cele două stiluri ne va apărea poate mult mai limpede şi mai vădită, comparând tablourile unui pictor de scene comice cu acele opere denumite de italieni *Caricatura*.[…] Prin urmare, ceea ce înseamnă Caricatura în pictură, înseamnă Burlescul în arta scrisului, după cum pictorului comic îi corespunde scriitorul comic". La fel ca Aristotel, Fielding alege exemple din cele două arte înrudite, literatura şi pictura, găsind o perfectă corespondență între ele, iar mai departe adaugă: "cel ce l-ar numi pe iscusitul Hogarth un pictor burlesc nu l-ar onora, după părerea mea, decât foarte puțin, căci, fără doar şi poate este mult mai uşor şi mult mai puțin demn de admirație să pictezi un om cu un nas sau cu o altă trăsătură de o mărime absurdă, ori să-l înfățişezi în cine ştie ce atitudine lipsită de sens sau monstuoasă, decât să aşterni pe pânză simțăminte omeneşti." În tradiția formată începând din Renaştere, Fielding vede pictura capabilă a *aşterne pe pînză simțăminte omeneşti*, la fel ca romanul.

Hogarth îl va cita la rândul lui în această problemă pe Fielding în gravura, *Characters and Caricaturas* (1743), unde va transpune în limbaj vizual aceleaşi idei (fig.30). Importanța acestei ierarhizări făcute în acelaşi timp în două forme artistice stă mai ales în faptul că se încearcă urcarea în ierarhia estetică a unui nou gen exprimat atât în limbaj verbal, cât şi în limbaj vizual; de asemenea, se pune accentul pe importanța utilizării unui subiect din realitatea contemporană şi a reprezentării lui în granițele verosimilului.

Ideea centrală a teoriilor lui Hogarth şi Fielding este cea a *verosimilului*, iar de la aplicarea acestui principiu se trece la definirea personajului din perspectiva relației particular – general: "Pentru a preveni deci orice interpretări răutăcioase, declar aici, o dată pentru totdeauna, că nu descriu oameni, ci obiceiuri, *nu un individ, ci o specie*"(s.n.), afirmă Fielding. Ceea ce nu înseamnă că personajele sale nu sunt inspirate din realitate, însă datoria scriitorului este să găsească generalul în particular şi să transgreseze limitele copierii directe a naturii.

Vom regăsi aceeaşi concepție asupra personajului la Hogarth care, în *Analiza frumosului*, va articula o teorie a caracterului bazată tocmai pe generalizarea naturalului şi pe găsirea acelei legi ce permite construcția unui *tip* de la particularul real. De asemenea, tiparul intrigii este asemănător în romanele lui Fielding şi în seria narativă a lui Hogarth: instanța narativă va duce cititorul sau privitorul printr-o călătorie, iar acest motiv picaresc devine un pretext pentru expunerea unei mari varietăți de personaje, din categorii sociale cât mai diverse. Toate aceste personaje vor fi privite de un narator omniscient ce are acces la toate evenimentele şi care se opreşte de multe ori pentru a da pilde cititorului. Ochiul naratorului este însă, atât la Hogarth, cât şi la Fielding, ironic. Satira apare deseori, nici un personaj nefiind cruțat, iar privitorului sau cititorului i se va oferi o frescă socială ce poate fi privită cu zâmbetul pe buze.

Multe din ideile teoretizate în prefața la *Joseph Andrews* pot fi regăsite în gândirea lui Hogarth. Amândoi pun în centrul problematicii teoretice raportul referent—opera de artă, sau, în alți termeni, problema verosimilității şi o rezolvă în acelaşi mod, inspirându-se din natură, prin intermediul unui *canon* care o transformă într-un *tip*. Amândoi construiesc personaje pe principii asemănătoare, încercând să surprindă în acelaşi mod caracterul, articulându-l în funcție de cele două coordonate esențiale, *fizionomia* şi *psihologia*, şi, mai ales, integrându-l în spațiul social. La amândoi intriga aminteşte de cea a romanului picaresc şi este un pretext pentru prezentarea multor

portrete de personaje, şi, implicit a multor situații ce definesc viața Angliei contemporane; toate aceste elemente poartă în subtext o subtilă etică care ar trebui să instruiască cititorul.

Spre deosebire de tabloul cu subiect literar, care selectează un singur moment al poveştii, considerat cel mai reprezentativ (*punctum temporis*), seria narativă are o devenire temporală constituită din mai multe momente ale aceleiaşi poveşti. Mai aproape de banda desenată decât de tablou sau ilustrație, seria narativă poate conține şi un comentariu auctorial care clarifică înțelegerea imaginilor şi face legătura dintre scenele reprezentate. Criteriul ***selecției*** este la fel de important ca în tablou, însă, în cazul lui Hogarth, se pune problema alegerii unui subiect şi a reducerii lui la nucleele esențiale şi nu a decupării şi segmentării unei poveşti preexistente, ca în cazul ilustrației. Subiectele alese de Hogarth sunt toate foarte aproape de cultura populară, pentru el, cele mai relevante fiind ***destinele*** femeii uşoare, fiului risipitor, căsătoriei la modă, alegorii ale cruzimii, sau reprezentări ale proverbelor. În circa cinci-şase planşe, el va rezuma momentele esențiale ale unui destin uman sau ale unei trăsături de caracter. Preocuparea pentru *ilustrarea* unui destin este comună gravurilor lui Hogarth şi romanelor contemporane, însă Hogarth poate spune în câteva imagini mai mult decât Richardson în câteva sute de pagini.

Hogarth utilizează aceeaşi metodă în toate seriile sale: reduce povestea la câteva ***puncte culminante*** sau ***nuclee narative***, alegând mereu acele momente capabile a sugera un eveniment anterior şi o devenire ulterioară a acțiunii; el utilizează astfel principiul *punctum temporis* comentat de noi în analiza tablourilor cu subiect literar. Dar, în locul unui singur moment care poate reprezenta acțiunea, ca în tabloul narativ, se selectează mai multe nuclee, alese în aşa fel încât spațiile de indeterminare să poată fi umplute cu uşurință de cititor. Astfel, în *Destinul unei prostituate* nu este considerat relevant felul în care îşi duce viața fata de la țară, povestea naşterii sau copilăria ei. Nucleele sunt alese după ***funcționalitatea lor narativă***, fapt care are repercusiuni evidente asupra laturii morale şi a clarității povestirii; dar Hogarth nu transpune în imagine o morală facilă care s-ar rezuma la expunerea melodramatică a unor destine, deoarece pe această schemă simplă, care poate fi uşor înțeleasă, apar elementele originale de interpretare.

În *Analiza frumosului*, Hogarth opune simetriei şi echilibrul tipic palladienilor englezi, pe care le consideră monotone, următorul crez estetic: ***arta de a compune bine este arta de a diferenția bine.*** Gravorul va urmări deci complicarea formei prin utilizarea construcțiilor piramidale şi a liniei serpentine, dar şi o mare varietate de subiecte. Acesta este şi motivul pentru care alege drept subiect destinul prostituatei şi destinul destrăbălatului, prilej pentru o narațiune vizuală în care personajul trece prin variate medii sociale. Față de *Destinul prostituatei,* în *Destinul depravatului* "peisajul londonez este mult mai viu, mai dinamic, mai plin de culoare; satira se însoțeşte cu o poftă a povestirii care îşi subordonează orice înclinație moralizatoare. Hogarth inventează mereu alte întîmplări, întocmai ca în romanul picaresc, îşi poartă eroul prin toate mediile sociale, urmărind—ca şi *Tom Jones* al lui Fielding şi, mai tîrziu *Pickwick* al lui Dickens— o secțiune prin universul englez al epocilor respective."

Hogarth pune accent aici mai ales pe *fizionomia* personajelor**,** oglindă vizuală a *psihologiei* din roman, şi, dincolo de urmărirea unui destin exemplar, autorul obține o imagine foarte variată a societății contemporane. De altfel, interesul pentru fizionomia expresivă, capabilă a defini un *tip social* apare la Hogarth timpuriu, deoarece el îşi începe cariera ca desenator şi gravor de prospecte comerciale şi ilustrații pentru edituri; în acest scop face portrete reprezentative, *încărcarea unui vapor* pentru un negustor

angrosist, *un cortegiu funerar* pentru un antreprenor de pompe funebre, *un grup de fumători* pentru un tutungiu.

Sintetizând principiile teoretice expuse până acum, reiese că pentru Hogarth, imaginea frumoasă este cea care reprezintă sau sugerează mişcarea; şi, din punctul de vedere al percepţiei vizuale, linia care reprezintă cel mai bine acest lucru este serpentina. Imaginea ar trebui să se refere la realitatea cotidiană, realizând tipuri umane şi situaţii-tip care să-i distreze, dar mai ales să-i educe pe privitori. Pentru aceasta, Hogarth va utiliza inspiraţia din viaţa cotidiană, pe care o schematizează pentru a o reduce la trăsăturile esenţiale; acest lucru se face prin transformarea subiectelor romaneşti de tipul destinului (prostituatei, al fiului risipitor, etc.) într-un număr de scene care au multe puncte comune cu arta teatrului. Semnul vizual utilizat de Hogarth are ca referent tipul uman şi nu o operă literară, iar punctul comun dintre romanele vizuale ale lui Hogarth şi roman ţine de tehnica sa narativă şi de subiectele sale. Dorinţa lui Hogarth de a realiza un spaţiu perfect verosimil asemănător unei scene de teatru se leagă şi de faptul că el nu face alegorii, ci spune poveşti. Accesul la naraţiune nu se mediază prin nimic, imaginea singură spune povestea, iar recursul la semiotici exterioare limbajului vizual este cel mai redus din toate cazurile discutate până acum.

De aceea, vom încerca acum să analizăm seriile de imagini ale lui Hogarth având în vedere următoarele aspecte: diferenţa şi asemănarea între seria narativă şi ilustraţie, tablou sau bandă desenată în realizarea narativităţii, modul în care principiile lui Hogarth se aplică în imaginile sale, legătura care se poate face între romanul său vizual şi romanul lui Fielding din punctul de vedere al narativităţii.

În *Destinul unui depravat*, Hogarth selectează din ceea ce vede, natură sau societate, ceea ce poate fi transpus în poveste. El priveşte lumea reducând-o la tipuri caracteristice, care nu sunt foarte diferite de personajele tip ale romanului realist sau ale comediei de moravuri de tipul celei realizate de Molière. Hogarth porneşte povestea vieţii tânărului risipitor când, în urma morţii bătrânului său tată, personajul începe o viaţă desfrânată, care îl va duce la închisoare şi la ospiciu. Opt planşe îi dau ocazia gravorului de a figura o casă specifică unui tânăr modern, taverna, străzile, tripoul, închisoarea şi ospiciul. Mijloacele narative vizuale folosite sunt mai ales aglomerarea amănuntelor şi fizionomia expresivă; în acest mod, multiplele linii serpentine plimbă ochiul în căutarea descifrării acţiunilor variate ale personajelor şi astfel privitorul recompune mental naraţiunea.

Totuşi, spre deosebire de *Marriage à la mode*, unde vocea lui Hogarth va rămâne echidistantă, fără a condamna acţiunile personajelor, întreaga vină îndreptându-se împotriva instituţiei care dă titlul seriei, în *Destinul unui depravat* gravorul rămâne încă destul de aproape de concepţia etică din *Destinul unei prostituate*. Perspectiva narativă din *Destinul unui depravat* prezintă mai multe puncte comune cu viziunea unui Richardson decât cu a unui Defoe; în timp ce Richardson încearcă să-l înveţe pe cititor că există personaje virtoase şi personaje malefice, Defoe reuşeşte în *Moll Flanders*, lăsând personajul să-şi povestească viaţa, să păstreze distanţa faţă de text. Ambii scriitori optează, aşa cum era moda romanescă a timpului, pentru formule care sugerează autenticitatea : romanul epistolar (*Pamela*, *Clarissa*) şi "autobiografia" (*Moll Flanders*); însă prin modul în care selectează evenimentele, Richardson şi Defoe îşi exprimă propria viziune etică: la Richardson primează etica, împinsă chiar dincolo de limita verosimilului, în timp ce la Defoe importantă este forţa care o ajută pe Moll, ca şi pe Robinson Crusoe, să depăşească orice situaţie critică.

Portretele personajelor din *Destinul unui depravat* sunt mai aproape de caricatură decât cele din *Marriage à la mode*, deşi rămân totuşi în limitele verosimilului. Daumier, demn urmaş al lui Hogarth, va prefera şi el să accentueze

fizionomiile caracterelor sale până la şarjă uneori, urmărind o linie foarte precisă. Foarte interesant, şi Daumier va fi influenţat de prietenia cu un mare scriitor, Balzac, şi *tipurile umane vizuale* din gravurile sale pot fi, până la un punct, puse în relaţie cu tipurile umane literare din *Comedia umană*. Aceeaşi obsesie a realizării unei panorame sociale îi uneşte pe toţi patru, Fielding, Balzac, Hogarth sau Daumier, deşi fiecare dintre ei o face cu mijloace particulare. Diferenţa dintre concepţiile lor se vede cu claritate dacă îi analizăm în lumina celor două concepte delimitate de Fielding, ***comic*** şi ***burlesc***. Dacă operele celor doi scriitori şi cea a lui Hogarth pot fi puse în categoria estetică a *comicului*, cea a lui Daumier intră mai curând în categoria *burlescului*. Trăsăturile personajelor gravorului francez sunt îngroşate şi se simte în modul de realizare intenţia satirică; la Hogarth în schimb, deşi în urmărirea destinelor depravatului şi prostituatei se întrevede pe alocuri aceeaşi accentuare puţin burlescă, portretul rămâne în graniţele verosimilului.

Spre deosebire de *Destinul unui depravat*, unde formula picarescă face ca accentul să cadă pe definirea caracterelor reprezentative pentru diverse stări sociale şi pe acţiune, în *Marriage à la mode*, accentul cade pe devenirea interioară a personajelor. Astfel, se poate observa că Hogarth evoluează de la o intrigă complicată şi variată, asemănătoare celei din romanul picaresc, spre o intrigă psihologică.

Povestea dramatică din *Marriage à la mode* este "spusă" de Hogarth în şase momente, care rezumă foarte bine întreaga naraţiune. *Ordinea* imaginilor corespunde cu ordinea evenimentelor, şi este întotdeauna cea cronologică :

I- logodna

II-scenă din viaţa tinerilor căsătoriţi

III-petrecere în casa tinerei soţii în absenţa soţului

IV-soţul petrece şi el, în altă parte,

V-soţul îşi surprinde soţia în braţele amantului, îl provoacă pe acesta la duel şi este ucis; amantul fuge pe geam.

VI- sinuciderea soţiei.

Prima gravură (fig. 31) prezintă o cameră mobilată în stilul la modă în societatea contemporană lui Hogarth şi, la fel ca în romanele lui Balzac, sau chiar mai mult, spaţiul în care se petrece scena este un portret al celor care îl locuiesc; aici, o cameră luxoasă, cu pereţii acoperiţi până la refuz de tablouri cu subiecte alegorice inspirate din biblie sau antichitate. O critică subtilă făcută de Hogarth, a cărui aversiune pentru genul acesta de artă apreciat de *connaisseurs* era exprimată explicit în *Analiza frumosului*. Imaginea este aglomerată şi plină de indicii narative: în centru, masa tratativelor, la care stau, de o parte tatăl fetei, iar de cealaltă, tatăl băiatului, vicontele Squanderfeld, împreună cu avocatul său, care întinde peste masă contractul de căsătorie. Vicontele Squanderfield, bolnav de gută, maladie specifică nobililor, ţine mândru pe genunchi arborele genealogic al familiei sale. Un al doilea nucleu este format de viitoarea mireasă şi avocatul Silvertongue, adânciţi într-o conversaţie intimă. Lateral, viitorul mire se admiră într-o oglindă. În prim-planul imaginii, în extrema dreaptă a privitorului, doi câini stau lângă ei, indiferenţi unul faţă de altul, oglindind metaforic relaţia dintre viitorii miri. Tânărul şi tânăra care fac obiectul negocierilor de căsătorie stau totuşi alături, deşi complet neinteresaţi unul de altul, iar deasupra lor se găseşte un tablou având ca subiect Meduza.

Tiparul acestei gravuri, la modă pe vremea lui Hogarth, era numit *conversation piece*, un gen de portret, în care însă personajele păreau surprinse în acţiune. Dar aici portretul este un studiu de caracter care pune bazele naraţiunii vizuale, iar iluzia referenţială este perfectă, pentru că dinamismul poziţiilor personajelor trimit la o scenă

de teatru. Ipostazele corporale ale tuturor personajelor alcătuiesc linii serpentine, iar ochiul se plimbă de la un nucleu la altul, căutând să înțeleagă ce “se petrece“.

Cea de-a doua planşă (fig 32) reprezintă o scenă din viața tinerilor căsătoriți : soții stau plictisiți pe câte un scaun, iar lipsa de comunicare dintre ei este evidentă. Hogarth spune aici povestea prin utilizarea unui procedeu asemănător celui discutat de noi în capitolul 3, numit *microtemă*. Din buzunarele soțului ies panglici, semn al unei aventuri galante, iar camera în care stau cei doi poartă urmele petrecerii date de tânăra soție. Valetul, metodist judecând după cartea care îi iese din buzunar, face un gest de dezgust la dezordinea morală şi materială a celor doi, jucând astfel rolul unui fel de *raisonneur*.

Hogarth sugerează în această gravură prin doar câteva amănunte vizuale tipul de viață dusă de cei doi, fără să-l reprezinte propriu-zis şi, deşi timpul acestei gravuri este mai curând pauza narativă, amănuntele explicative şi, mai ales expresiile personajelor îl ajută pe privitor în completarea poveştii. Imaginea are ca subiect o stare de spirit, nu o acțiune, dar prin microteme (atributele care însoțesc portretele personajelor) se dau şi chei de interpretare pentru cauzele care au dus la această stare, în aşa fel încât să fie suplinită lipsa acțiunii propriu-zise. Dezordinea morală este sugerată vizual prin repetiția scaunelor dărâmate şi deşi cele trei siluete sunt echilibrat aşezate, serpentinele descrise de corpurile celor doi căsătoriți subliniază şi ele dezechilibrul vizual; în schimb, silueta servitorului este dreaptă, numai gestul său de spaimă şi dezgust marchează dezaprobarea față de ceea ce se petrece în casa stăpînilor.

Diferența dintre narațiunea vizuală de tip Hogarth şi cea a lui Daumier se vede în compararea acestei a doua scene, al cărui subiect este plictiseala de după căsătorie. Daumier reia subiectul lui Hogarth (fig.33), dar va accentua necomunicarea dintre soți transformându-le parodic chipul printr-un enorm căscat. Din comparația celor două gravuri se vede clar că, dacă pentru gravorul englez importante sunt redarea verosimilă a unui interior burghez şi exploatarea amănuntelor narative, gravorul francez se opreşte în schimb asupra satirizării căsătoriei de conveniență.

A treia şi a patra gravură rup firul temporal în două şi figurează separat viața celor doi soți, într-un fel de “în timp ce “ al romanului. Planşa a III-a (fig. 34) îl arată pe tânărul soț cumpărând medicamente pentru prietena sa bolnavă, prilej pentru reprezentarea unui cabinet medical. În acest timp (planşa a IVa, fig 35), soția petrece acasă cu o suită de prieteni; ea este aşezată la măsuța de toaletă, adâncită în conversație cu avocatul Silvertongue. Separarea temporală a acestor două planşe arată că dezinteresul reciproc al celor doi soți i-a dus la vieți paralele.

Fiecare serie conține o scenă ce reprezintă un punct culminant al acțiunii, iar modul în care sunt transpuse în imagine acțiunile este variat. În *Destinul unui depravat*, punctul culminant era constituit de planşa a patra, în care tânărul era arestat pentru datorii, iar fata pe care nu dorise să o ia de soție, deşi o lăsase însărcinată, i le plăteşte. Din acest moment începe declinul în viața depravatului şi toate celelalte planşe îl vor arăta în ipostaze nefericite. În *Marriage à la mode*, scena culminantă se găseşte mai aproape de deznodământ şi conține următoarele acțiuni: soțul îşi surprinde soția în brațele amantului, îl provoacă la duel şi este ucis de acesta; amantul fuge pe geam, iar pe uşă intră tatăl fetei. După cum se poate observa, într-o singură imagine Hogarth reprezintă multe *acțiuni*. Ceea ce apare cu adevărat în gravură, este momentul în care tatăl fetei pătrunde în camera unde găseşte soția adulterină în stare de şoc, soțul tocmai ucis, şi amantul care tocmai fuge. Timpul acestei imagini este acea fracțiune de secundă în care toate acțiunile esențiale ale acestei poveşti *tocmai s-au petrecut* sau *sunt pe cale a avea loc*. Momentul cel mai senzațional, cel mai dramatic al acțiunii este şi cel care conține cel mai concentrat fragment de timp. Lupta dintre soț şi amant nu apare, însă

urmările ei sunt evidente din faptul că soțul stă încă în picioare, deşi are sabia în piept. Nici momentul în care soțul îi surprinde pe cei doi nu este reprezentat, dar ținuta celor doi amanți şi hainele risipite pe podea îi trădează.

Mai puțin dinamică, gravura care închide seria are ca subiect sinuciderea soției şi este marcată de tristețe. Poate sensul ar scăpa privitorului dacă cele două gesturi făcute de doică şi tată spre vicontesă nu ar trăda semnificația morții: tatăl îi scoate inelul din deget, iar doica îi dă să-şi sărute pentru ultima oară copilul, în timp ce medicii discută cazul. Aflăm din comentariile naratorului care însoțesc gravura că avocatul Silvertongue fusese spânzurat pentru uciderea vicontelui, iar ea se sinucisese cu laudanum. Un ogar foarte slab, semn al neglijenței stăpînilor, se urcă pe masă în căutarea unor resturi comestibile sugerând dezordinea care domneşte în acest cămin atins de moarte. Ogarul singuratic este probabil unul dintre câinii eleganți care apăreau în prima planşă.

Nici în roman, nici în imagine timpul nu curge uniform, şi, în funcție de semnificația pe care doreşte să o dea poveştii, autorul recurge la un anumit ritm. Pentru Hogarth, ritmul cel reprezentativ este cel al ***scenei***. Nu toți pictorii selectează pentru imaginea lor punctul culminant al ***acțiunii***. În cazul tabloului *Furia Medeei* de Delacroix, *punctum temporis*, capabil a exprima întreaga poveste a eroinei, era momentul de cumpănă a conştiinței, în care ea oscila între dragostea pentru copiii ei şi dorința răzbunării împotriva lui Iason. Delacroix reuşeşte în *Furia Medeei* să proiecteze timp asupra imaginii făcând apel la psihologia personajului; prin poziția şi, mai ales expresia chipului Medeei, privitorul poate recupera istoria care a dus la această stare de spirit şi, de asemenea, urmările acestei stări de spirit. Privitorul are, într-un astfel de tablou, acces la psihologia personajului prin două porți, una fiind cea a ***textului literar*** aflat la baza imaginii (altfel starea de spirit a Medeei ar fi greu de înțeles) şi prin ***fizionomie*** (oglindă vizuală a psihologiei). Imaginile lui Hogarth nefăcând aluzie la un text preexistent, el se va ocupa mai ales de fizionomie, elementul "literar" fiind aici prezent doar în sumarele comentarii auctoriale ce însoțesc gravurile. În trecerea de la o imagine la alta, psihologia-fizionomia şi poziția personajului sunt cele care figurează devenirea unui personaj .

Scenele gravurilor lui Hogarth sunt neomogene din punctul de vedere al reprezentării temporale, *durata timpului lecturii variind în funcție de numărul de nuclee narative ce alcătuiesc o imagine*. Un alt mod de a sugera metonimic timpul este acela al *indiciilor*; de exemplu, în cea de-a doua gravură, care îi arată pe cei doi soți stând plictisiți într-o cameră de zi, elementele vizuale ce fac aluzie la acțiunile lor anterioare sunt mijloace de a recupera elipsa temporală. Hogarth cere aici privitorului să lege micile amănunte şi să suplinească în propria sa lectură acțiunile nereprezentate.

Hogarth selectează în cele şase gravuri care rezumă un destin o serie de scene care reprezintă fie *acțiuni*, fie *stări de spirit* şi, în fiecare caz, timpul imaginii este multiplicat prin reprezentarea mai multor nuclee narative; în acest mod, nu numai că sunt alese momentele cele mai importante ale poveştii, dar fiecare dintre ele conține mai multe mici nuclee. *Segmentarea imaginii în mai mulți centri de interes* are ca efect ***dilatarea timpului lecturii***. Această tehnică este de altfel teoretizată implicit de Hogarth când vorbeşte despre construcția variată a imaginii, despre serpentină şi despre sinuosul traseu al privirii în receptarea tabloului; în acest mod privirea oscilează între diversele micro-scene şi se proiectează *timp* asupra imaginii.

Hogarth alternează mijloacele de a sugera devenirea temporală în imagine optând fie pentru o fizionomie sugestivă, capabilă a spune prin ea însăşi o poveste, fie pentru reprezentarea unei acțiuni. El reuşeşte să jongleze strălucit cu timpul imaginii, şi alege fie scene care fac aluzie la un eveniment precedent (fig.32), fie care sugerează o

devenire ulterioară (fig 31), fie scene capabile a sugera atât o devenire temporală anterioară scenei reprezentate cât şi una posterioară.

Intriga seriilor de gravuri ale lui Hogarth este foarte simplă, iar ingeniozitatea lui constă în ***modul*** în care transpune în imagine narațiunea. Perspectiva narativă este una detaşată şi există multe puncte comune între ironia lui Hogarth şi ironia naratorului din *Tom Jones* sau *Joseph Andrews.* Deşi în romanele lui Fielding, cititorul este mereu avertizat că trebuie să tragă o concluzie, tonul moralizării este ironic, plasând naratorul la o oarecare distanță față de cititorul presupus naiv. Acelaşi lucru se întâmplă şi în comentariul narativ al lui Hogarth şi rezultă din amestecul unui element comic în desfăşurarea unui eveniment tragic.

Un exemplu revelator pentru această manieră apare în gravura ce încheie seria *Destinul unei prostituate* : "Finalul ar putea să pară sentimental – în jurul nefericitei Moll sunt adunate, în doliu, colege de-ale ei de profesie – dacă unele amănunte nu ar conține o ironie sumbră: o bocitoare fură punga cioclului, din buzunarul şorțului alteia se vede ieşind gîtul unei sticle, iar copilul răposatei, îmbrăcat grotesc în haine potrivite pentru un om mare, priveşte indiferent la ce se întîmplă în jurul lui" În seria *Marriage à la mode*, unul dintre accentele ironice este dat de cîinii care apar atât în prima cât şi în ultima gravură; şi, dacă în prima gravură, cei doi ogari sunt frumoşi şi bine îngrijiți, în ultima, singurul cîine rămas, redus aproape la schelet, simbolizează efectele căsătoriei la modă. Ultima planşă, care are de fapt un subiect tragic, conține, la fel ca în *Destinul prostituatei*, comentariul ironic al naratorului care plasează în stânga privitorului fotoliul pe care îşi dă sufletul nefericita vicontesă, în centru pe cei doi medici, plini de fumuri, care deliberează asupra cazului ei, iar în stânga ogarul scheletic cățărat pe masă. În acest mod, naratorul vizual îndepărtează nota melodramatică ce ar fi putut apărea, distanțându-se față de povestea sa. Un privitor cu inimă sensibilă s-ar putea totuşi înduioşa, dar, în acelaşi timp, un privitor moralist ar putea fi satisfăcut de nota ironică.

Esența narativă a acestor gravuri constă în realizarea personajelor, pe care Hogarth le defineşte prin multiple maniere. În primul rând, *spațiul* în care "evoluează" este perfect reprezentativ pentru caracterul lor; în toate gravurile sale artistul construieşte spațiul înțesându-l de *indicii* narative care definesc caracterele şi sugerează devenirea acțiunii.

Universul figurativ care deschide seriile este întotdeauna clarificator : în *Destinul unui depravat*, prima cameră conține semnele avariției tatălui personajului (pereți coşcoviți şi dărăpănați), dar şi semnele schimbării (tânărului i se iau măsurile pentru un costum de haine, în timp ce muncitori repară); aceste semne definesc destinul tânărului, care va evolua de la bogăție la sărăcie. Şi în *Marriage à la mode*, în prima planşă indiciile narative definesc destinul personajelor: camera luxoasă, specifică gustului snob al burghezilor care contractează căsătoria, dar mai ales subiectul tabloului expus deasupra tinerilor, *Meduza*, arată viitorul personajelor. În planşa a patra (fig 35), dormitorul soției în care ea petrece cu prietenii şi viitorul amant, pereții sunt acoperiți cu tablouri Rococo înfățişând alegorii mitice cu pronunțată tentă erotică, iar în planşa a cincea (fig 36), într-un han deocheat, camera în care este surprinsă soția adulterină, are pe perete un tablou reprezentînd o doamnă cu un decolteu impozant. *Tablourile* care apar pe pereții camerelor, *mobilerul* sau *vestimentația* au rolul de a completa povestea.

Personajele sunt definite şi prin intermediul ***pozițiilor, veşmintelor sau expresiilor*** lor. Este foarte interesant modul în care Hogarth reuşeşte să reducă *psihologia* personajului la *fizionomia* lui. Interesul pentru fizionomia care spune o poveste numai prin expresie arată o preocupare demnă de un autor de comedie de moravuri, ca Molière. În *Analiza frumosului*, Hogarth sistematizează modurile prin care un pictor poate defini un *caracter* cu ajutorul liniilor, culorilor sau acțiunilor: el începe

prin a descrie trăsăturile unui chip desăvîrşit şi vorbeşte despre importanța liniilor serpentine, adăugând că imperfecțiunile fiind mai uşor de imitat, se va ocupa mai ales de acestea, urmărind felul în care definesc chipul uman. “În ce priveşte caracterul şi expresia, numeroase exemple confirmă în fiecare zi opinia general acceptată potrivit căreia fața este oglinda sufletului.(…) când le urmărim faptele (oamenilor, n.n.), rareori se întîmplă să nu le punem în relație cu fizionomiile. Caracteristica esențială a acestui mod de a lega fizionomia de caracter şi de acțiune arată că Hogarth este preocupat mai ales de *adecvarea imaginii exterioare la trăsăturile psihologice*: “Adaptate astfel expresiilor care s-au repetat adesea pe față, trăsăturile o marchează, în cele din urmă, cu linii care evidențiază destul de clar caracterul sufletului.“ Ceea ce urmăreşte el îndeosebi este o anumită funcționalitate a expresiilor şi va cita manualul lui Le Brun, *Pasiunile sufletului*, în care se poate găsi o sistematizare a tuturor expresiilor obişnuite.

Semnul că pentru Hogarth importantă este căutarea unui sistem semnificativ, a unui cod care să permită reprezentarea tuturor caracterelor posibile este arătat şi de interesul pentru tipul uman al *ipocritului* : acesta “depăşeşte posibilitățile desenatorului, dacă nu se asociază cu anumite împrejurări care să-l dezvăluie, cum ar fi a înjunghia cu zâmbetul pe buze sau alt fapt asemănător.“ În felul acesta se ajunge la ultima metodă de realizare a personajului, ***acțiunea***. La fel ca în roman, personajul este definit de acțiunile sale, care, la rândul lor, pot fi sistematizate : “ ideea generală a unei acțiuni, ca şi aceea a unei atitudini, poate fi redată cu creionul în foarte puține linii“ , afirmă artistul. Aplicarea acestor principii în gravuri se realizează constant şi Hogarth demonstrează cu prisosință faptul că, utilizând aceste reguli, un artist poate face un roman la fel de bine ca un scriitor.

Gravorul recomandă alegerea unghiului de vedere oblic, căci ochiul se bucură să vadă obiectul răsucit şi înclinat, şi folosirea efectelor de perspectivă, care răpesc regularitatea liniilor şi aduc multă frumusețe, modificând aparent forme care alminteri sunt invariabile. Din punct de vedere narativ, perspectiva oblică are funcția de a sugera dinamismul scenei. Astfel, toate personajele lui par a fi surprinse în mişcare, fie fizică, fie psihică. În capitolul XVIII, intitulat “Despre compoziție cu referire la lumină, umbră şi culori“, Hogarth încearcă să arate “ce anume face să apară acel spațiu gol, adânc, în care toate lucrurile se mişcă atât de liber, şi în ce fel lumina, umbra şi culorile indică sau evidențiază distanța dintre obiecte, prilejuind ochiului acel joc plăcut, pe care pictorii îl numesc armonie subtilă şi o compoziție atrăgătoare de lumini şi umbre.“ Acest mod de a pune problema arată că gravorul vede în spațiul tabloului mişcarea potențială şi că principiul general al construcției sale spațiale are la bază **dinamismul** necesar narațiunii vizuale.

Vocea naratorului se aude din comentariile verbale care însoțesc gravurile şi unde Hogarth exprimă în cuvinte măsurate amănuntele care nu ar fi putut fi reprezentate vizual: numele personajelor, faptul că amantul vicontesei Squanderfield, avocatul Silverstone este spânzurat sau că ea se sinucide cu laudanum. Aceste comentarii ar fi putut lipsi, deoarece singură imaginea spune povestea şi de multe ori astfel nu se adaugă decât amănunte convenționale. Important este că aceste completări aduse de narator nu fac decât să clarifice imaginea şi nu schimbă perspectiva din care este “povestită“; niciodată nu surprindem în vocea narativă a lui Hogarth amănunte melodramatice sau o prea mare simpatie pentru personajele sale.

În *Marriage à la mode*, Hogarth se desprinde de formula picarescă şi de morala tip Richardson, apropiindu-se ca viziune narativă de Fielding sau Balzac. În timp ce în *Destinul unui depravat* sau în *Destinul unei prostituate* chiar eticheta care stă pe fruntea personajelor le caracterizează, aici Hogarth se reține de la orice comentariu moral. Unul dintre elementele care ne arată ce gândeşte gravorul, este titlul seriei, în franceză, limba

snobilor, şi conţinutul său, căsătorie la modă, adică lipsită de orice semnificaţie. Din nici o imagine nu reiese însă că soţul ar fi mai vinovat decât soţia sau că vina ar fi ar avocatului care o împinge pe tânără în ispită. Hogarth povesteşte în imagini, iar concluziile etice le trage privitorul, dacă doreşte; gravorul nu face decât să sugereze o posibilă concluzie, fără a marca explicit un comentariu. Astfel, el trece de la satirizarea moravurilor la expunerea unor portrete sociale în acţiune.

Este ceea ce îşi propune de altfel şi Fielding, care reproşează mai vîrstnicului Richardson viziunea în alb-negru din *Pamela*. Probabil de aceea primele romane ale lui Fielding sunt parodii ale *Pamelei*, una atribuită, *Shamela*, şi una semnată, *Joseph Andrews*. Fielding modifică formula romanelor picareşti şi păstrează tiparul călătoriei eroului, punându-l însă în nobila slujbă a reprezentării societăţii. Nu doar divertismentul este căutat de scriitorul englez, ci mai ales cunoaşterea lumii contemporane, pe care, în opinia lui Fielding, genul romanesc este cel mai îndreptăţit să o realizeze.

Joseph Andrews şi *Tom Jones* pot şi ar trebui să fie citite împreună cu gravurile lui Hogarth, deoarece se completează reciproc. Într-un fragment din *Tom Jones*, Fielding citează explicit o gravură a lui Hogarth pentru a da o cheie privind caracterul personajului, dar şi pentru înfăţişarea acesteia. Fielding se scuză pentru această referinţă în felul următor : "Aş încerca să-i fac portretul dacă n-ar fi fost făcut mai dinainte de un maestru mai priceput ca mine, pictorul Hogarth însuşi, căruia i-a pozat cu mulţi ani în urmă. Acum câţiva ani, el l-a expus privirilor publicului în tabloul său ce înfăţişează o dimineaţă de iarnă întruchipată cum nu se poate mai nimerit în această femeie, care poate fi văzută mergând pe jos (fiindcă ea merge în tablou) către biserica Covent-Garden, urmată de un mic lacheu numai piele şi oase, care-i duce cartea de rugăciuni." În acest fragment, Fielding înlocuieşte portretul personajului cu descrierea figurii reprezentate de Hogarth, deci cu descrierea tabloului, care face parte din ciclul *Orele zilei*. După ce citează conştiincios locul unde poate fi văzut portretul, Fielding subliniază faptul că domnişoara Bridget a fost aleasă pentru a întruchipa *o dimineaţă de iarnă*, ceea ce spune mai mult decât o înşiruire de cuvinte. *Ekphrasis*, figura utilizată de Fielding când trimite la tablou renunţând să mai descrie personajul nu leagă textul de imagine în sensul în care ar face-o ilustraţia; această figură are la bază conştiinţa faptului că atât scriitorul cât şi pictorul sau gravorul, realizează acelaşi lucru, adică *subiecte morale moderne*.

În *Joseph Andrews*, Fielding se opreşte în mai multe rânduri asupra operei lui Hogarth, însă nu pentru a trimite la o operă anume, ci pentru a sublinia valoarea de model a societăţii engleze care apare în portretele gravorului. "Desigur, cititorule, că i-ai auzit pe poeţi vorbind despre statuia Uimirii; ai auzit de asemenea, cum Uimirea l-a făcut pe unul dintre fiii lui Cresus să vorbească, deşi era mut. […] dar nici unul dintre aceştia, şi nici creaţiile lui Phidias sau Praxitele, dacă aceştia s-ar reîntoarce la viaţă — nu, nici măcar cele ale inimitabilului penel al amicului meu Hogarth nu ţi-ar putea da o imagine a uimirii, asemănătoare cu cea care ţi s-ar fi înfăţişsat în faţa ochilor, dacă ai fi văzut-o pe lady Booby în clipa când aceste din urmă cuvinte au ieşit de pe buzele lui Joseph" . Fielding construieşte aici o hiperbolă ironică menită a stârni un imens hohot de râs în faţa hotărârii lui Joseph Andrews de a-şi apăra virtutea în faţa avansurilor insistente ale lady-ei Booby. Astfel, prin ekphrasis, Fielding trimite la o expresie absolută a uimirii, care nu există însă decât în imaginaţia scriitorului.

Aşa cum observam în capitolul teoretic dedicat naraţiunii vizuale, problema cea mai importantă a naraţiunii vizuale rezidă în următorul fapt: imaginea fixă nu poate povesti, ea poate numai sugera privitorului o poveste în măsura în care conţine suficiente elemente pentru a-i da iluzia că asistă la desfăşurarea unui eveniment. Tehnicile utilizate sunt multiple, şi fiecare dintre cele patru cazuri pe care le discutăm,

tabloul cu subiect narativ, seria de imagini, ilustraţia şi banda desenată selectează mai mult sau mai puţin aceleaşi mijloace. Multe din principiile enunţate de Hogarth apar în teoria picturii de la Alberti, Poussin sau Le Brun, însă important este că artistul englez vede o nouă posibilă legătură cu textul literar şi că încearcă să construiască o teorie vizuală care să explice modul în care se realizează imagini narative.

Teoria lui Hogarth din *Analiza frumosului*, ca şi tablourile sau, mai ales gravurile sale, exprimă dincolo de orice dubiu ideea că pictura are capacitatea de a exprima narativitatea în aceeaşi măsură ca literatura. Rezumând principiile expuse până acum, pare evident că poetica hogarthiană are foarte multe trăsături comune cu poetica literară a vremii sale; astfel, subiectele pictorilor ar trebui să se refere la realitatea contemporană, societatea engleză deci, şi ar trebui să se compună dintr-o sumă de caractere în acţiune. Tratarea acestor subiecte trebuie făcută dintr-o perspectivă etică şi să ţintească la distrarea, dar şi cultivarea cititorului-spectator. Pentru a păstra strânsă legătura dintre realitate şi acest tip de ficţiune vizuală, pictorul trebuie să fie capabil a observa, reţine şi codifica ceea ce vede. Imaginea poate şi trebuie să sugereze mişcarea prin utilizarea construcţiei piramidale şi liniei serpentine, iar personajele pot fi concepute în aşa fel încât să slujească definirii unui model generic, prin amplasarea în spaţiu, prin poziţie, fizionomie şi acţiune.

Elementul cel mai important constă în faptul că Hogarth refuză subiectul preexistent, încercând în schimb să facă o naraţiune cu mijloace aproape exclusiv vizuale. În loc să preia din literatură *subiectul*, cum au făcut pictorii de-a lungul a multe secole, el preferă să preia concepţia unui gen, romanul. Gravurile lui nu se referă la ceva care ar trebui să fie anterior cunoscut privitorului, nu sunt deci ilustraţii nici măcar în sens larg; de asemenea, el încearcă să inventeze mijloace pentru a exprima vizual iluzia devenirii unei arte *verosimile*. Această alegere este profund relevantă pentru că de ea se leagă o nouă concepţie asupra imaginii vizuale. După cum spune el însuşi, Hogarth îşi caută subiectele în ceea ce vede în realitate, iar scopul operelor sale este acela de a transpune în imagine *tipurile* societăţii engleze ale timpului său. Astfel, gravurile sale au scopul declarat de a realiza o frescă socială, prin realizarea caracterelor specifice şi a moravurilor acestora, scop demn de un romancier.

Aceste idei pe care Hogarth le consideră a defini “arta frumoasă“ sunt de fapt coordonate ce definesc romanul vizual şi ele se pot aplica tuturor imaginilor narative.

Capitolul VI

NARAŢIUNEA ÎN BANDA DESENATĂ

> “Pour la première fois peutêtre dans l’histoire de la communication, les BD nous offrent le marriage durable de l’image et du mot.“

Artă narativă prin excelenţă, banda desenată a fost pusă în relaţie cu basorelieful, enluminura, tapiseria, gravura secolului al XV-lea, cu Rowlandson, Doré, Hogarth şi ilustraţiile secolului al XIX-lea. Cercetătorii au observat însă că asemănările dintre formele artistice enumerate mai sus şi banda desenată sunt mai puţine decât deosebirile; nu este deloc lipsit de importanţă faptul că fenomenul social care caracterizează banda desenată şi, de asemenea, codul ei specific ţin de o cultură şi de un timp precis. În ceea ce priveşte analiza naraţiunii vizuale, este în aceeaşi măsură relevant faptul că există totuşi elemente pe care această artă tânără le preia de la strămoşii ei mai nobili, dar există şi foarte multe tehnici specifice doar benzii desenate. Pentru a putea face o comparaţie a metodelor prin care banda desenată poate spune o poveste sau modul în care se raportează la cuvânt, este necesar un mic istoric al condiţiilor de apariţie a benzii desenate.

Această formă artistică ia naştere şi începe să capete o largă circulaţie la sfârşitul secolului al XIX-lea şi la începutul secolului XX în presa americană, iar funcţia sa este strâns legată de o retorică a cotidianului. Primele benzi desenate apar în forma unei serii de câteva casete care povestesc un mic eveniment, scopul lor mărturisit fiind acela de a mări tirajul ziarului. Astfel, la început o artă mai curând comercială, banda desenată are la bază alte principii narative decât cele din tabloul de istorie, cu subiect religios sau inspirat din cultura clasică.

Foarte important, *narativitatea este chiar condiţia de bază a acestei tinere arte*, şi datorită faptului că se bucură de suportul permanent al verbului, banda desenată reuşeşte cu mult mai bine să o realizeze. Înainte de 1940, casetele de BD nu sunt autonome, ele trebuind să se integreze ziarului, însă curând numărul casetelor creşte până la a acoperi o pagină de ziar. În America, benzile desenate sunt de la început destinate tuturor consumatorilor, indiferent de vârstă, dar în Europa înainte de 1950, ele se adresează mai ales copiilor şi adolescenţilor.

Primele benzi desenate europene au ca obiect fie pedagogia, fie satira politică. În jurnalismul american însă nu se poate vorbi nici de *pedagogie*, nici de *satiră politică*, scopul acestei arte fiind acela de a *atrage* toate categoriile de cititori, fie ei analfabeţi sau educaţi; şi, în mod paradoxal, în ciuda unei tradiţii grafice reduse, mediul va crea aici propriul său cod. Primele benzi americane, ale lui Outcault sau Dirks sunt aproape fără cuvinte, dar "filacterul" (cuvântul înscris în desen) devin în scurt timp indispensabile. În prezent, există trei categorii de destinatari: presa generală, periodicele pentru copii sau adolescenţi şi benzile desenate pentru intelectuali.

Important este că *modul în care ia naştere această artă şi condiţiile în care se dezvoltă* duc la *o manieră particulară de a spune o poveste*, ale cărei principii nu le împărtăşeşte cu alte arte narative; în primul rând, pentru a menţine trează curiozitatea cititorului, banda desenată trebuie să mizeze în acelaşi timp pe *unitate* şi pe *diversitate*. Unitate în ceea ce priveşte subiectul şi personajul şi diversitate în ceea ce priveşte aventurile sale, care trebuie concepute în aşa fel încât să producă surpriza cititorului; de aici necesitatea reînnoirii poveştii, dar în cadrul unui tipar destul de strict. S-a observat că periodicitatea lor (o bandă pe zi, o pagină pe săptămână, o serie de pagini pe lună pentru albume) pot duce fie la epuizarea creatorului şi la redundanţă, fie la organizarea unui atelier unde munca e împărţită între numeroşi colaboratori, de aici rezultând posibile neconcordanţe. Din multe puncte de vedere, *condiţiile de realizare* (tehnicitate, scopuri comerciale, emiţător pluralizat care răspunde unei cereri comerciale), *condiţiile consumării*, şi *conţinutul mesajului*, banda desenată se apropie de cinema mai mult decât de **tabloul cu subiect literar.**

Datorită scopului pentru care este realizată, banda desenată se va articula în unități narative de o natură particulară : ***strip*** (*comic strips* sunt cele patru vignete care apar zilnic în marile ziare), ***pagina***, sau ***albumul***. Forma în care sunt desenate impune un *ritm narativ propriu*, în care noțiunea de serie, de episod, rând, pagină, album constituie o *unitate* sau o *subunitate narativă*. Aşa încât pot apărea modificări structurale ale istoriei datorate în primul rând formei; spre exemplu, ultima vignetă a unității narative, fie pagină, fie *strip*, ar trebui să conțină o scenă care să introducă suspansul strict necesar pentru susținerea interesului cititorului. Având în vedere că banda desenată este în primul rând o artă destinată consumului, relația cu privitorul-cititor este mult mai intensă decât în orice altă formă de narațiune vizuală. Fiecare dintre unitățile sale trebuie să fie suficient de închisă pentru a avea inteligibilitate în sine, dar suficient de deschisă pentru continuarea la nesfârşit a aventurilor eroului.

Asemeni Şahrazadei, desenatorul trebuie să conceapă o viitoare serie din chiar primele imagini pe care le realizează, deoarece interesul cumpărătorului poate fi susținut permanent treaz numai de farmecul eroului şi de veşnicele sale aventuri pline de suspans. Spre deosebire de seria narativă a lui Hogarth, unde interesul consta în subiect, şi, mai ales în valoarea etică, satirică sau socială, aici accentul cade pe *peripeție*. Fiind o artă destinată consumului rapid, lectura imaginii nu trebuie să pună probleme cititorului, iar banda desenată a reuşit în puțin timp să perfecteze un limbaj vizual a cărui eficacitate a tentat pe cei ce fac afişe publicitare. Atât imaginea cât şi narațiunea mizează deci pe latura *ludică* sau de *divertisment,* şi încă de la început structurile narative sunt simple şi recurente, convențiile grafice elaborate, dar suple. Fiind o artă de masă, banda desenată este marcată de ceea ce criticii numesc "l'air du temps" şi, la fel ca în cazul romanului englez din secolul al XVIII-lea, se fac concesii cititorilor, care intervin câteodată pentru a cere reînvierea unui erou.

Receptarea benzii desenate este foarte diferită de cea a tabloului, a ilustrației, sau chiar a seriei narative. Şi pentru că am definit narativitatea imaginii mai ales în funcție de receptare devine deosebit de important faptul că banda desenată încearcă în mod programatic să atragă privitorul prin *poveste*. Spre deosebire de tabloul cu subiect literar, unde privitorului i se cere să completeze ceea ce vede cu subiectul pe care îl cunoaşte deja, în banda desenată povestea se oferă atractivă, uşor de citit. La fel ca în cazul ilustrației, şi aici limbajul vizual şi verbal se împletesc, dar diferența între aceste două manifestări artistice vine din faptul că, în timp ce în ilustrație limbajul verbal şi cel vizual rămân fiecare în granițele sale, în banda desenată litera tipărită în filacter face parte din desen. În felul acesta, privitorul nu este silit să întrerupă lectura pentru a *completa* textul cu imaginea, sau să caute în text subiectul imaginii. Interpretarea celor două limbaje se întrepătrunde în aşa fel încât *privitorul* devine în exact aceeaşi măsură *cititor* fără măcar a-şi da seama. Ilustrația îşi găseşte sensul prin raportarea permanentă la text şi este posibil ca sensul ei să se piardă în afara cărții; în schimb, banda desenată s-ar putea în multe cazuri lipsi de cuvinte.

Filacterul sau balonul pot căpăta valențe plastice specifice acestei arte şi, în acest mod, amestecul de coduri devine şi mai evident. Uneori filacterul este colorat în culori simbolice (cel mai frecvent este *roşu* pentru *mânie*), alteori cuvintele sunt tipărite cu caractere mărite sau îngroşate pentru a denota strigătul personajului (fig.38). Valențele simbolice pe care litera tipărită le poate lua în banda desenată exprimă semnificații particulare, mult mai precise decât în orice altă formă vizuală narativă. Textul este aici înglobat în imagine, face parte din ea şi varietatea de semne utilizate, indice, simbol şi icon atrage atenția asupra naturii particulare pe care limbajul benzii desenate îl adaptează pentru propriul său uz. Tratamentul grafic al limbajului apare de altfel încă

din primele *strips* americane unde litere, simboluri, fraze libere sau închise, fac parte din casetă la fel ca personajele.

În încercarea de a scoate această tânără formă de artă de sub eticheta de *formă de consum*, s-au încercat posibile comparații cu imagini mai vechi în care cuvântul este inserat imaginii. Spre exemplu, există un filacter într-o veche gravură, *Bois Protat*, datând aproximativ din 1370, în care un personaj înarmat arată cu degetul spre Isus pe cruce, în timp ce din gura lui se desfăşoară o panglică purtând inscripția *Vere filius Dei*. Însă în această inscripție, cuvântul vine să întărească gestul, şi nu face decât să accentueze instantaneitatea retorică a gravurii. În banda desenată în schimb, filacterele care însoțesc apariția personajelor figurează plastic dialogul şi au menirea de a împinge înainte povestea. Legarea cuvântului sau cântecului de gura figurilor apare şi în culturile precolumbiene, în manuscrisele din secolul al XIII-lea, dar în nici o astfel de imagine legătura dintre limbajul verbal şi cel vizual nu are aceeaşi natură ca în banda desenată.

Grafismul codului verbal joacă în banda desenată rol de semn vizual, ceea ce nu se întâmpla în cazul ilustrației. În acelaşi timp, ilustrația impune o pauză în timpul lecturii textului, o paranteză, în timp ce în cazul benzii desenate, textul susține imaginea în devenirea ei narativă. Un punct comun între ilustrație şi banda desenată ține de natura suportului şi materiei, ca şi de cea a circulației. Ambele apar tipărite pe hârtie şi circulă în multe exemplare şi ambele sunt considerate arte mai "uşoare" decât pictura. Din punct de vedere narativ însă, banda desenată se află departe de ilustrație, deoarece aceasta din urmă nu inventează decât în mică măsură, rămânând legată de subiectul textului la care se referă; libertatea ilustrației de a improviza pe baza poveştii este în principiu mică şi de aceea acest gen de artă poate lua drumul decorației pure. Pe de altă parte, ilustrația nu face decât să segmenteze şi să decupeze un text, coexistând cu el, în timp ce în banda desenată textul şi imaginea sunt create în acelaşi timp.

În ceea ce priveşte seria de imagini, se pot observa asemănări majore cu banda desenată; cu gravura lui Hogarth în mod particular, punctul comun ar fi succesul de public şi *aerul timpului* care provine mai ales din faptul că amândouă sunt influențate de cultura populară. Aici, *popular* trebuie înțeles şi în sensul în care romanul devine o artă populară în secolele al XVIII-lea şi al XIX-lea. Atât banda desenată, cât şi gravura lui Hogarth se inspiră din realitatea cotidiană, tratează probleme bine cunoscute de cititorii contemporani lor şi de aceea lectura lor se face cu uşurință.

Comparând banda desenată cu seria de imagini, se constată că în ambele arte se produce o segmentare a discursului narativ în unități ; dar diferența de număr este aici profund relevantă, pentru că o poveste segmentată în cinci sau chiar zece imagini povesteşte altfel decât una care foloseşte o sută, cât are în principiu un album. Importantă este şi diferența majoră dintre un comentariu auctorial de tipul celui făcut de Hogarth sub gravurile sale şi filactere deoarece diferența de persoană modifică perspectiva narativă: adaosul verbal al lui Hogarth se face din perspectiva unui narator omniscient, în timp ce filacterele marchează dialogul dintre personaje sau chiar gândurile lor.

Lectura benzii desenate se face într-un ritm rapid, iar acest tip de derulare poate fi pus în relație cu vizionarea unui film. Dacă ritmul narativ nu este suficient de rapid sau dacă privitorul simte necesitatea unei întoarceri la pagina anterioară, se produce o ieşire din cod; există de altfel forme ale acestei arte care mizează tocmai pe sublinierea codului vizual şi amintesc mereu cititorului că are în față o foaie de hârtie. În banda desenată, cititorul umple spațiile de indeterminare, dar acestea sunt mult mai mici decât în orice alt tip de imagine narativă. De asemenea, codul narativ specific a dus la apariția unei serii de tehnici vizuale specifice care au rolul de a accentua viteza lecturii: fiecare pagină a albumului sau ultima casetă dintr-un *strip* se încheie pe o notă spectaculoasă,

capabilă a suscita un semn de întrebare în mintea cititorului. De multe ori, această ultimă casetă nu are o reală valoare narativă, ci este un suspans de dragul suspans-ului cu rolul de a menține treaz interesul cititorului, fapt care ține de psihologia comercială.

Spre deosebire de seria clasică de imagini, pe măsură ce tehnica BD avansează şi o dată cu utilizarea unei întregi pagini de ziar sau cu apariția albumului, desenatorii încep să varieze dimensiunea vignetelor. De aici se naşte o întreagă retorică vizuală ce presupune o interpretare dublă, de tip *puzzle*; apar astfel o serie de jocuri şi colaje care cer o lectură simultană a vignetelor şi a paginii. De aici, obnubilarea perspectivei sau apariția unor figuri vizuale care amintesc cititorului că priveşte o foaie de hârtie. Există însă grade diferite de accesibilitate ale benzii desenate, deoarece unele mizează pe desen şi posedă în cel mai înalt grad acea coerență funcțională care le face imediat consumabile, iar altele mizează pe o formă de avangardism care le face să-şi nege parțial narativitatea.

Deşi începuturile benzii desenate se leagă de continentul american, strămoşul acestei arte este un elvețian, Rudolf Töpffer. Gombrich consideră că romanele comice ale lui Töpffer, dintre care primul îl avusese ca admirator pe Goethe, sunt strămoşii inocenți ai bandelor desenate de azi. Töpffer, fiul unui cunoscut pictor elvețian de peisaje, se pregătea să urmeze aceeaşi carieră ca şi tatăl său, dar, în urma unei boli de ochi este silit să renunțe. Scrie aşadar câteva nuvele idilice şi un mic tratat de expresii fizionomice, unde defineşte noua formă de artă. În opinia lui, există două moduri de a scrie istorii, unul cu capitole, rânduri, cuvinte, adică literatura propriu-zisă; cel de-al doilea, foloseşte o succesiune de scene reprezentate grafic, apelând alternativ la cuvânt şi la imagine: aceasta este *literatura în imagini*. Töpffer dă acestui nou gen mixt, literar şi vizual o valoare educativă, pentru că, în concepția sa, imaginile se citesc mai uşor decât cuvintele şi, la fel ca Hogarth, Töpffer doreşte să facă o artă accesibilă şi cu succes la public.

În 1840, Töpffer publică două versiuni diferite ale *Voyage et aventures du docteur Festus*, una în bandă desenată, cealaltă sub forma unui roman ilustrat. În prefața celui din urmă, Töpffer afirmă că întâi a desenat o serie de schițe, iar apoi le-a tradus în cuvinte; aşa încât, artistul oferă publicului aceeaşi istorie într-o formă dublă, subliniind că ceea ce au diferit schimbă mult ceea ce au asemănător. Ceva mai târziu, într-o scrisoare către Sainte-Beuve, Töpffer revine asupra explicării raportului între text şi imagine, şi observă că traducând în proză *Doctor Festus* a fost surprins şi amuzat să vadă în ce fel diferă cele două limbaje, cel verbal şi cel vizual. Astfel, în versiunea literară a cărții, Töpffer va insista pe *amănuntele privitoare la personaje şi pe motivațiile lor*, iar în varianta desenată pe *dinamismul acțiunilor* lor. Aceste mărturii ale desenatorului elvețian pun într-o lumină mai clară raportul dintre narațiunea vizuală şi cea literară, demonstrând faptul că fiecare limbaj selectează semnificația într-un mod propriu.

Relația dintre text şi imagine aşa cum o defineşte Töpffer are o natură particulară, diferită de a ilustrației, deşi înrudită mult cu ea; artistul elvețian schimbă raportul de forțe dintre desen şi cuvânt, punând accent mai ales pe desen. În *Monsieur Jabot* (1837), primul său album, desenele nu ar avea decât o semnificație obscură neînsoțite de text, dar textul fără desene nu ar avea nici un sens. Şi totuşi, autorul botează acest nou gen de literatură în imagini (*littérature en étampes*), şi nu desene narative. Textul apare înscris sub imagine, deci nu sub formă de filactere, şi are o valoare asemănătoare cu explicațiile care însoțeau gravurile lui Hogarth; Töpffer nu foloseşte litera de tipar pentru comentariile ce însoțesc imaginile, ci scrisul de mână. Punctele comune dintre arta lui Töpffer şi banda desenată sunt numeroase, însă Alain Rey a remarcat că Töpffer a

inventat un gen născut mort, diferit de banda desenată, deşi o anunţă, *naraţiunea scripto-figurală* .

Unul dintre elementele cele mai importante ale concepţiei lui Töpffer este *tratarea limbajului vizual*. El afirmă că ar fi posibil să se constituie un *limbaj pictural fără nici o referinţă la natură* şi fără nici o practică a desenului după model. Desenul linear, spune el, reprezintă un simbolism pur convenţional şi acesta este motivul pentru care poate fi uşor înţeles de copii. Naratorul unei istorii în imagini, crede Töpffer, nu are nevoie de alte cunoştiinţe decât cele care privesc *fizionomia şi expresia feţei omului*. Artistul trebuie în primul rând să fie capabil *a defini personalitatea eroului său* şi a personajelor cu care acesta intră în contact; el trebuie să ştie să exprime reacţiile lor şi toată *devenirea istoriei trebuie să poată fi citită pe chipurile lor*. Idei care pot fi întâlnite şi în *Analiza frumosului*, pe care Töpffer o aprecia. Hogarth acceptă şi el existenţa unui limbaj vizual în care expresia umană poate fi codificată, însă modelul lui rămâne mereu natura. În schimb, Töpffer preferă o serie de *modele abstractizate*, pure linii şi contururi, cărora le schimbă permanent expresia. El crede că există *o serie de trăsături permanente care caracterizează personajul* şi *o altă serie de aspecte tranzitorii*, care exprimă *emoţiile* sale, iar Gombrich observă că Töpffer caută ceea ce psihologii ar numi indicatorii minimi ai expresiei. Variind sistematic forma şi dispoziţia acestor indicatori, Töpffer îi va utiliza ca pe nişte instrumente de explorare în domeniul percepţiei fizionomiei.

Astfel, prin mijloace foarte simple, Töpffer va reuşi să creeze personaje schiţând doar câteva linii. În opinia lui Gombrich, această reuşită care *permite iluziei vieţii de a se lipsi de iluzia realităţii* ţine de două condiţii esenţiale: una este experienţa efectelor compoziţionale dobândite de generaţii de artişti; cealaltă este acceptarea de către public a unei imagini groteşti şi simplificate pentru că poate fi uşor interpretată. Töpffer merge din acest punct de vedere şi el pe drumul deschis de Le Brun urmând în semiotizarea realităţii un traseu similar cu Hogarth. Şi, la fel ca Hogarth, care considera că *învăţarea limbajului şi gramaticii obiectelor* este esenţială, Töpffer se va ocupa în special de fizionomie; din acest motiv, se pot găsi asemănări între personajele lui Hogarth şi cele ale lui Töpffer. Ei pornesc de la aceeaşi idee, că *se poate face roman în imagine*, iar pentru amândoi a face roman înseamnă a defini caractere. Cercetările lor se aseamănă cu cele din romanul realist, unde accentul cade pe personaj, care este redus la un număr de trăsături tipice şi prezentat de un narator omniscient. Spre deosebire de tabloul cu subiect literar sau de frescele medievale cu subiecte religioase, nici gravura lui Hogarth, nici parte din opera lui Töpffer sau banda desenată nu se mai bazează pe o poveste preexistentă, mitică sau religioasă, cunoscută sau nu unui număr oarecare de privitori cultivaţi; ei încearcă să creeze naraţiune direct, cu mijloace în primul rând vizuale. Şi în acest scop aleg subiecte pe gustul cititorilor şi privitorilor, exprimându- le prin această reducere la esenţe.

Deosebirea dintre ei este una de mijloace: Hogarth caută să reducă realul la *tipul vizual*, dar el nu va renunţa la asemănarea cu realitatea, nici la imaginea ce aminteşte o scenă de teatru. Töpffer în schimb, va căuta cantitatea minimă de linii care pot reprezenta un personaj şi desenele sale îşi vor asuma total schematismul. Figurile lui Hogarth sunt mai curând personaje, iar cele ale lui Töpffer mai curând caractere, diferenţa dintre ei fiind cea dintre un Molière şi un La Bruyère. Arta lui Hogarth rămâne profund realistă, în timp ce a lui Töpffer va introduce desprinderea de realitate, drum care va fi urmat de banda desenată .

Töpffer insistă mult asupra *caracterului convenţional al tuturor semnelor de expresie artistică* şi ajunge la concluzia că esenţa artei nu se găseşte în imitaţie, ci în *expresivitate*. De aceea, arta sa foloseşte declarat imagini conceptuale. În mod

paradoxal, Töpffer se întoarce la concepția medievală, pentru care schema sau tipul vizual erau chiar imaginea, renunțând la orice încercare de a face o imagine mimetică. Una dintre puținele asemănări dintre arta narativă medievală şi banda desenată ar fi acest schematism al semnelor vizuale utilizate; însă ceea ce le deosebeşte este că, în timp ce imaginile cu subiect religios nu pot fi înțelese decât de un privitor cultivat, desenele lui Töpffer pot fi înțelese de oricine. În Evul Mediu iconografia se defineşte în funcție de tradiția reluată anaforic şi deci diferența față de banda desenată este în primul rând de orizont cultural, iar apoi de gravitate a subiectului. Imaginea medievală ilustrează o istorie sacră şi are un rol etic-religios, în timp ce în romanele vizuale ale lui Töpffer primează latura ludică.

Deşi Töpffer accentuează natura convențională a desenelor sale, el foloseşte totuşi semne iconice. În evoluția concepției asupra semnului vizual de la Hogarth la banda desenată se modifică raportul dintre acele proprietăți ale semnului iconic care reprezintă transformări ale referentului, favorizându-se în schimb proprietățile care reprezintă viziunea artistului. De aceea, semnele iconice care apar în banda desenată, începând de la Töpffer chiar, se apropie foarte mult de caricatură. Putem încă recunoaşte tipul vizual la care face referire semnul vizual, dar acest fapt nu mai este relevant, deoarece imaginea nu îşi propune să oglindească mimetic realitatea. Referentul lui Popeye este Popeye, şi nu marinar american, aşa cum al lui Asterix nu este luptător gal. Fiecare serie îşi creează propriul univers cu ființe mai mult sau mai puțin fantastice şi operează apoi cu acest alfabet vizual.

Alfabetul benzii desenate se caracterizează de altfel printr-o mare stabilitate iconografică, iar cele mai celebre serii se organizează în jurul unui nume: Tarzan, Donald, Asterix, Superman. Prin tipizarea rapidă a acestor figuri se produce o iconografie stabilă care are la bază un mic număr de elemente antropoide şi animaliere selectate prin sisteme de *deformare*. În aceste observații se poate recunoaşte concepția lui Töpffer, conform căreia artistul încearcă să creeze tipuri care să fie uşor identificabile de oricine, susținând astfel *unitatea* şi *stabilitatea* personajului. Problema asemănării cu realitatea nu se mai pune datorită faptului că în banda desenată forma se adaptează funcției, iar funcția este în primul rând aceea de a distra. Artiştii BD nu caută să surprindă universaliile, nici să realizeze scheme de la care să se pornească în reprezentarea realității, sau a unui adevăr mai înalt.

Mai mult decât orice artă vizuală, banda desenată este o artă non-mimetică. O artă conceptuală, indiferentă la relația cu realitatea aşa cum apare ea în fața ochilor, şi deci cu o evidentă propensiune spre fantastic, ale cărui reguli nu presupun copierea realității. Trecerea de la o secvență în care Superman merge la una în care zboară se face fără dificultăți, iar privitorul acceptă acest cod fără să-l considere neverosimil. Acolo unde cinema-ul ar fi suspectat de trucaj, banda desenată pare aptă de a face incredibilul să pară credibil.

Eroii BD nu îmbătrânesc nicodată, şi sunt mereu gata să reapară cu noi aventuri, a căror schemă recurentă respectă tiparul ficțiunii clasice de aventuri. Fresnault-Derruelle, unul dintre primii cercetători care a dedicat benzii desenate un studiu aprofundat, observă că majoritatea seriilor respectă tiparul narativ bremondian-greimasian :

“Ordine socială amenințată – ordine socială reparată;
şi/sau un rău de reparat –şi reparat
Şi/ sau o enigmă de rezolvat–şi enigma rezolvată“

În opinia acestui cercetător, multe din personajele seriilor de aventuri pot fi clasificate, la fel ca în basme, în pozitive şi negative, diferența esențială constând în

finalul poveştii: în timp ce în basm finalul este fericit şi închis, în banda desenată, din cauza legilor concurenţei, finalul trebuie să fie suficient de deschis pentru a permite apariţia unei noi aventuri. Acelaşi critic consideră că primele benzi desenate americane pot fi considerate *chanson de geste* moderne, unde fiecare pagină figurează o peripeţie: eroii sunt etern tineri, mereu învingători şi au o evoluţie ciclică, al cărui model este cel mai bine descris de formula spiralei.

Aşa cum observam în capitolul 2, singura arta narativă care foloseşte mijloace la fel de complexe ca literatura este banda desenată. Toate categoriile utilizate de Gennette pentru analiza discursului narativ pot fi regăsite aici cu acelaşi rol. Există mai multe explicaţii pentru acest fapt: în primul rând, banda desenată foloseşte *cuvinte* care urmează constant drumul imaginilor; apoi, numărul mare de casete permite alternarea ritmurilor povestirii, a perspectivelor sau a vocii narative. Şi nu în ultimul rând, importanţa majoră pe care o dă actului povestirii această artă, de unde rezultă necesitatea adaptării mijloacelelor literare şi completarea lor cu metode vizuale.

În cele ce urmează vom expune un model narativ general al benzii desenate, exemplificând prin două tipuri de albume, unul avându-l ca erou principal pe Tintin, realizat de Hergé, iar celălalt avându-l în centru pe Philemon, desenat de Fred. Amândoi autorii aparţin şcolii belgiene, cea mai importantă şcoală BD europeană, însă albumele sunt realizate în momente diferite ale evoluţiei genului şi în maniere stilistice foarte diverse. Aventurile lui Tintin consacră această tânără artă şi îi definesc limbajul specific, în timp ce albumele lui Fred încep să inventeze mijloace vizuale şi narative mai îndrăzneţe prin care banda desenată îşi redefineşte natura.

Călătoriile lui Tintin urmează un tipar simplu în care peripeţia joacă un rol important. Tintin, un reporter simpatic, nu este un erou în genul lui Tarzan sau Superman, el este curajos şi altruist, dar nu forţa fizică îl defineşte. Călătoreşte în diverse locuri, pe mare, în Tibet, pe lună, în Congo, Arabia sau Orient, însă puterile lui nu le depăşesc pe cele normale. Tiparul aventurilor se poate analiza foarte bine după modelul bremondian citat mai sus. Desenul este realizat în culori pastelate şi semnele iconice utilizate de Hergé sunt în aceeaşi măsură abstractizate şi realiste; Fresnault-Deruelle observă că Hergé pictează cu ajutorul categoriilor vizuale, fără nuanţe. Artistul îşi asumă total convenţia vizuală şi invită cititorul să intre în acest univers de culori pure din care referinţa fotografică este absentă. Din acest motiv, autorul lui Tintin evită umbra în vignetele sale, delimitează foarte precis obiectele, iar imaginea este întoteauna luminoasă şi clară.

Dacă anii '40-50 sunt marcaţi în şcoala belgiană de numele lui Hergé, din 1965 o nouă generaţie de desenatori începe, cu multă ironie, să submineze inteligent convenţiile benzii desenate. Claire Bretecher, cu *Les aventures de Cellulite*, Gotlib, cu *La rubrique à brac*, Mandrika, prin *Le concombre masque*, sau Greg, prin *Achille Talon* fac o serie de parodii şi pastişe care marchează o schimbare majoră a genului. Universului stilistic unitar al lui Hergé îi ia locul o lume în care convenţiile clasice ale benzii desenate sunt permanent scoase la suprafaţă şi astfel anulate.

Prin albumele care-l au în centru pe Pilemon, Fred intră în această categorie de desenatori cu vocaţie avangardistă. Philemon este eroul ale cărui aventuri constau în lupta cu universul de hârtie; prima lui călătorie este povestea deplasării nu pe lună sau în Congo, ca Tintin, ci pe litera "A" din numele oceanului Atlantic. *Barthelemy dispare în fundul unei fântâni pe care o săpa şi se regăseşte pe litera "A", care este aşezată ca o insulă în mijlocul oceanului Altlantic; aceste litere există şi, în acelaşi timp, nu există. La fel ca Robinson, Barthelemy trăieşte pe această literă patruzeci de ani până când Philemon cade şi el în fundul puţului, găsindu-l pe Barthelemy. Şi, de atunci, ei nu s-au mai despărţit, călătorind de la o literă la alta şi dintr-o lume în alta. Unchiul Felicien îi*

ajută, deoarece este "un peu sorcier", dar tatăl lui Philemon refuză să creadă în această lume paralelă. Am citat parțial rezumatul autorului, care deschide albumele şi are rolul de a uşura lectura celui care nu cunoaşte ordinea cronologică a aventurilor lui Philemon.

Universul lui Fred este înrudit cu cel al lui Carroll prin natura ludică şi absurdă, care distorsionează logica obişnuită, propunând în loc o lume fantastică. În aceste albume accentul cade mai mult pe vizual decât pe narativ, iar peripețiile eroului sunt inteligibile numai în măsura în care cititorul le acceptă logică ficțională.

Structura vizuală încărcată încearcă să surprindă cititorul. La baza acestui tip de bandă desenată stă metalepsa, amestecul de nivele narative şi vizuale. Din acest motiv, lectura devine dificilă, privirea se pierde printre detaliile perfect neverosimile, care subminează permanent codul. Problema verosimilității nu se pune pentru BD la fel ca pentru roman sau film şi cititorul nu se aşteaptă când deschide un album să găsească un analogon al vieții reale; dar Fred subminează mai ales maniera de reprezentare a benzii desenate devenită prea banală şi încearcă să surprindă privitorul mai ales prin jocurile care subliniază *materia* din care naşte acest univers fabulos, *hârtia*, *culoarea* şi *desenul*.

La fel ca în exemplele discutate până acum, dar mai ales la fel ca în cazul ilustrației, vom urmări două aspecte: relația dintre cuvânt şi imagine şi modul prin care banda desenată duce la perfecțiune narațiunea vizuală.

În această formă de artă, timpul este denotat cu uşurință şi prin multe metode; cele mai importante sunt: *cuvântul* (verbul care apare în dialog poate exprima nu numai prezentul, ci şi trecutul sau viitorul, care nu mai trebuie exprimat şi vizual), *numărul mare de vignete* care nu necesită *contragerea* poveştii la un *punctum temporis*, ci permite varierea *vitezelor narative.* Ca efect al acestor două metode pe care celelalte arte narative le utilizează doar parțial apare posibilitatea parantezelor temporale, anticiparea şi rememorarea.

Există mai multe categorii de forme în care apare banda desenată: *strip* nu conține decât câteva vignete şi din acest motiv firul temporal rămâne linear şi ordinea evenimentelor este cea cronologică; în benzile desenate episodice (publicate zilnic în marile ziare americane) definite de unitatea *paginii*, cum ar fi *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay, narațiunea se împarte în unități intermediare de natură funcțională, secvențe sau episoade; în *album*, libertatea narativă este foarte mare şi tehnicile utilizate permit jocuri de natură complexă.

Deşi *Little Nemo in Slumberland* apare la începutul secolului, când banda desenată abia începea să-şi definească limbajul şi metodele specifice, McCay reuşeşte să realizeze o capodoperă a genului. Aventurile lui Nemo se petrec în lumea visului, unde el face o călătorie în fiecare episod, aventură căreia îi corespunde o pagină de ziar; întotdeauna prima vignetă îl arată pe micuțul Nemo aşezat în pat, apoi îl urmăreşte pe măsură ce intră în universul fabulos al visului, pentru ca în ultima vignetă a paginii să se figureze trezirea lui. Acest pseudo-timp al episodului, visul, este reprezentat constant pe o singură pagină, de-a lungul a şase ani, în fiecare zi între 1905 şi 1911. Planşele lui McCay, de o unitate şi în acelaşi timp de diversitate rar întâlnită, au fost considerate de critică o anticipare a suprarealismului. Visele micuțului Nemo, care uneori se transformă în coşmar, sunt povestite într-o planşă care îşi modifică mereu compoziția şi distribuția vignetelor: vignetele sunt fie pătrate, dreptunghiulare, panoramice sau verticale. **O**biectele se transformă de la o vignetă la alta, totul se metamorfozează, se măreşte, devine fantastic şi straniu; până în momentul trezirii, când o voce din *off* îi aminteşte lui Nemo că a sosit momentul să se scoale şi totul revine la normal.

Acest exemplu atrage atenția asuspra naturii particulare a ***timpului narativ*** în banda desenată, în care se extrage *un moment esențial al aventurii*, cu un pronunțat

caracter ficțional. Timpul eroului de BD este un non-timp, în care el nu crește, nu îmbătrânește și nu se schimbă. Doar succesiunea vignetelor sugerează aici devenirea, dar acestă devenire se petrece în spațiul închis al *evenimentului memorabil*, al *aventurii*. De aceea, narațiunea vizuală ocupă un spațiu fragmentat, în același timp închis în el însuși și deschis spre o urmare.

Banda desenată este *segmentată* în mici scene, care pot fi cu mare dificultate înțelese în afara contextului. Spre deosebire de imaginile seriei narative, capabile a face obiectul unei contemplații separate, o vignetă nu are sens decât în devenirea discursului nararativ; de aceea, ea nu poate fi decât un obiect de studiu artificial, nereprezentând decât un fragment al unui proces. Din acest punct de vedere, banda desenată se aseamănă cu ilustrația de text care, nici ea, nu poate fi scoasă din context. Însă motivele sunt de naturi diferite: ilustrația depinde de textul la care face referire, în timp ce vigneta prinde sens doar în succesiunea unității narative din care face parte, *strip*, *pagină* sau *album*.

Foarte important este și faptul că în această artă, spațiile de indeterminare temporale sunt foarte mici, și uneori de la o vignetă la alta nu se figurează aproape nici o modificare; mai ales când se "povestesc" gândurile personajului, singura schimbare este cea adusă de cuvinte. În *Tintin au Tibet*, personajul central, pleacă într-o expediție de recuperare a prietenului său Tchang, care se prăbușise în munți cu avionul. Tocmai când este pe punctul de a renunța la căutare, Tintin vede o eșarfă galbenă pe o creastă. Pe o pagină întreagă, personajele nu fac decât să se uite în urmă, discutând despre posibilitatea întoarcerii. Această tehnică are aici funcția de a întreține așteptarea cititorului. Ceea ce se schimbă totuși de la o vignetă la alta, și anume *conținutul verbal* și *perspectiva* din care apar personajele.

Banda desenată este o artă a *repetiției obsesive*, spre deosebire de tabloul narativ, unde pictorul trebuie să facă o selecție drastică a reprezentării și deci lasă în sarcina privitorului să completeze elementele nereprezentate. De aici apare și o modificare importantă asupra modului de denotare a timpului în BD: recurența masivă a imaginilor poate sugera un fir temporal la fel de curgător ca un text literar.

Prezența ***limbajului verbal*** are și ea funcția de a susține temporalitatea imaginii. Prin folosirea timpului verbal, se poate proiecta asupra desenului aflat în eternul prezent al imaginii trecutul sau a viitorul. De asemenea, în trecerea de la lectura unui filacter la altul, cititorul leagă evenimentele prezentate în imagini cu gândurile personajelor care nu mai sunt figurate *doar* cu ajutorul fizionomiei sau poziției; nu este, de altfel lipsit de relevanță faptul că se folosește verbul "a citi" pentru banda desenată.

Utilizarea cuvintelor duce și la un alt mijloc specific acestei arte, ***reprezentarea iconică a suntetelor***. Zgomote și țipete sunt figurate prin ideograme și multe onomatopee aparțin limbajului deja specializat al BD. Majoritatea acestor ideograme care sugerează sunete (fig. 38) sunt dificil de tradus dintr-o limbă în alta și în transpunere rămân în limba originală, fiind înțelese datorită naturii lor onomatopeice. Cuvintele din BD poartă de multe ori semne distinctive; *Crac*, scris cu litere mari și tremurate este transpunerea în vizual a onomatopeei ce exprimă spargerea bruscă și violentă. Iconismul întărește expresia sonoră prin reprezentarea vizuală a literelor.

Timpul lecturii benzii desenate se leagă de complexitatea sau dimensiunea imaginii și de raportul de importanță dintre cele două coduri, vizual și verbal. Tehnicile proprii de *punere în scenă* și de *punere în pagină* permit suprapunerea traseelor temporale atunci când vignetele sunt integrate unui desen care cuprinde întreaga pagină (fig 39). Efectul de perspectivă, care nu e neapărat necesar, îmbogățește figura și îi oferă o a treia dimensine care ajută la sugerarea mișcării și care, la rândul ei, substituie desfășurarea temporală. Într-un joc vizual de tipul celui din figura 39 suprapunerea

spațiului adânc, dar segmentat, din vignete cu desenul evident plan al paginii prelungeşte timpul lecturii. Mai mult decât în tabloul narativ cu mai multe nuclee, o astfel de organizare spațială îl face pe cititor-privitor să găsească *varietatea* pe care Hogarth o punea la baza artei narative.

Structura temporală este dată însă mai ales de efectul de cauzalitate de la o vignetă la alta şi *ordinea* este în majoritatea cazurilor cea cronologică. Secvențele se *citesc* de la stânga la dreapta şi apoi de sus în jos, chiar când apar jocurile vizuale menționate mai sus, care pot submina unitatea logică a imaginii. Spre deosebire de alte forme de artă narativă însă, banda desenată permite întoarcerea în urmă, într-o paranteză explicativă, făcută de un personaj secundar. Foarte interesant exemplul din *Tintin în Tibet*, unde, după ce este găsit într-o peşteră, Tchang povesteşte prietenilor săi despre naufragiul său. Imaginea conține două planuri suprapuse, prin alternarea vignetelor care aparțin prezentului povestirii (Tchang, Tintin şi căpitanul Haddock merg prin zăpadă) cu vignete care figurează povestea din trecut a lui Tchang (fig 40). Această alternare a firelor temporale are şi funcția de a întreține suspans-ul, deoarece Tchang fusese răpit de Yety, care îi urmăreşte încă. Amenințătorul Yety va fi aşadar figurat de două ori, ducându-l pe Tchang (în povestea la trecut) şi urmărind de după o stâncă personajele (în prezentul actului povestirii).

Există şi posibilitatea intercalării unei paranteze, a unui vis sau a unei abateri de la logica ordonată a realității, iar aceste paranteze pot fi marcate vizual, sau nu; Crepax, în *Valentina* subliniază discret aceste paranteze prin modificarea conturului vignetei, care nu mai este marcat cu o linie dreaptă, ci cu una ondulată. Dar chiar acest marcaj subtil arată că inducerea în eroare a cititorului, care nu îşi va da seama decât mai târziu că paranteza respectivă ținea de o altă ordine decât a firului epic propriu-zis, face parte din surprizele BD.

În ceea ce priveşte *durata*, întâlnim toate cele patru viteze ale: *sumarul* făcut de autor la începutul albumului pentru a plasa acțiunea în context, *pauza* descriptivă sau paranteza care întrerupe mersul acțiunii, *scena*, şi, destul de puțin, *elipsa*. Evident, *scena* este viteza preferată de majoritatea artiştilor, şi aici banda desenată rămâne aproape de concepția din toate celelalte arte vizuale narative. Interesul cititorului se menține mereu alert prin iluzia prezentului perpetuu deoarece, de la o vignetă la alta, ochiul parcurge acțiunile reprezentate într-o continuitate cvasi-perfectă. Spre deosebire de timpul sincopat al seriei de imagini, sau al tabloului literar, unde între scene apăreau inevitabil elipse, aici acțiunea se desfăşoară, ca într-un film, linear.

Sumarul care acompaniază imaginea apare de obicei la începutul albumului sub forma unui comentariu de tipul celui folosit de naratorul omniscient care anunță, descrie neutru sau explică. Rolul foarte redus al sumarului clarifică sensul albumului şi dă câteva informații narative, legând prezentele aventuri de cele din albumele anterioare. Dacă Töpffer oferea sub fiecare imagine un comentariu auctorial care dubla acțiunea vizuală prin cuvânt, banda desenată inovează mult, reducând rolul naratorului. Fred introduce în sumarul albumelor despre Philemon o paranteză, afirmând că povestea ar fi spusă de un arici puilor săi; în plus, pretinde că fragmentul care face legătura dintre albume, citat mai sus, ar fi insuficient şi deci, conform regulilor comerciale, sfătuieşte cititorul să caute toată seria.

Elipsa temporală joacă un rol mult mai mic în banda desenată decât în celelalte arte narative, iar când apare este de obicei marcată fie printr-o paranteză verbală, de tipul celei literare (spre exemplu, “după două zile”), fie printr-un marcaj vizual convențional. Spre exemplu, ecranul negru poate indica ruptura în continuitatea spatio-temporală a narațiunii. Totuşi, în anumite cazuri şi banda desenată apelează la elipsa

folosită de tabloul cu subiect literar şi sintetizează întreaga acţiune într-o singură imagine, bazându-se pe metonimie.

În banda desenată, miza artistului este realizarea unui ritm suficient de rapid pentru a sugera o acţiune palpitantă. Cititorului trebuie deci să i se dea iluzia că asistă nemijlocit la ceea ce se petrece şi de aceea această formă de artă va fi deci mai ales o înşiruire de ***scene*** între care modificările vizuale nu trebuie să fie mari, pentru a uşura legarea lor într-o imagine continuă. Benzile desenate care mizează pe acţiune şi poveste vor cere o lectură rapidă asemănătoare cu vizionarea filmului, cum este cazul albumelor despre Tintin, seriilor poliţiste (Dick Tracy), sau de aventuri (Tarzan, Superman).

Dinamismul necesar figurării ***scenei*** se accentuează mult faţă de cel al tabloului cu subiect literar sau al seriei narative. Personajul este surprins parcă mereu în mişcare şi metodele vizuale sunt foarte variate. Într-o imagine filmată, dinamismul provine din trei surse diferite: mişcarea camerei, mişcarea în imagine şi montaj; banda desenată va mima toate aceste trei tehnici, reuşind să sugereze foarte bine devenirea temporală. Formă compozită, ea împrumută atât de la pictură, cât şi de la cinema tehnici pentru creerea iluziei celei de-a treia dimensiuni.

Variind dimensiunea vignetelor, unghiurile de vedere şi adâncimea câmpului, banda desenată poate sugera acţiunea cu mijloace mai bune decât tabloul narativ. Însă cel mai important principiu care sugerează dinamismul vizual este, cum remarcau Poussin şi Hogarth, **varietatea**. Modificarea cadrajelor asociate alungirii anumitor vignete orizontale sau verticale prezintă similitudini cu mişcările camerei pe orizontală sau verticală şi îi dau cititorului iluzia că se modifică nu numai acţiunea, ci chiar poziţia lui faţă de ceea ce se întâmplă. În banda desenată, artistul are posibilitatea de a **alterna** planuri diferite, obţinând un dinamism plastic de o factură particulară.

S-a făcut chiar o sistematizare a metodelor împrumutate de BD din limbajul cinematografic, metode care permit reprezentarea acţiunii într-o manieră mult mai verosimilă decât în orice artă narativă. Astfel, datorită faptului că în această formă de artă se pot utiliza un mare număr de vignete, apare şi posibilitatea gradării dinamismului: Planul fix, caracterizat prin absenţa mişcării poate fi sugerat prin figurarea mai multor vignete aproape identice, în care se schimbă doar amănunte, cum ar fi expresia personajului (fig.41). Spre deosebire de tabloul literar, unde pictorul era obligat să selecteze momentul cel mai reprezentativ al devenirii psihologice a personajului, aici există posibilitatea de figurare în mai multe momente şi astfel se poate sugera gradaţia mişcării. În planul panoramic camera pivotează în jurul axei sale verticale sau orizontale; ca echivalent, în BD se poate sublinia evoluţia acţiunii prin reprezentarea a trei faze ale deplasării unui personaj, care apare din ce în ce mai aproape, în acelaşi decor; ochiul va percepe aceste trei imagini ca pe un film, unificând diferenţele dintre ele şi recuperând curgerea continuă a timpului (fig .42)

În *travelling* camera nu pivotează în jurul axelor sale, ci pe un suport cu roţi şi, fie se apropie de personaj, fie se depărtează de el; când vignetele încearcă să sugereze apropierea (*travelling înainte*), imaginea se măreşte şi se detaliază, dând cititorului iluzia unei că are acces la gândurile personajelor. Când vignetele figurează depărtarea gradată de subiect (*travelling înapoi*), câmpul se măreşte treptat; *travelling înapoi* are o funcţie mai ales descriptivă: la sfârşitul albumului, vignetele arată acţiunea de la o distanţă din ce în ce mai mare, sugerând ieşirea din universul ficţional. În *travelling lateral*, camera acompaniază subiectul sau obiectul în aşa fel încât acesta rămâne fixat în cadrul îmaginii; la fel, şi în BD, i se poate da cititorului iluzia ca urmăreşte două personaje acţiunea prin aceeaşi metodă. În *travelling de acompaniere* camera avansează sau dă înapoi pentru a urma mişcările subiectului şi în felul acesta, cititorul se plasează

în aceeaşi poziţie cu personajul; artistul BD poate şi el figura vignete prin care să sugereze că cititorul îl urmăreşte pe personaj de la o distanţă constantă.

T*ravelling optique sau zoom* este o mişcare virtuală pur optică, ce nu corespunde nici unei mişcări reale – se modifică doar distanţa focală a obiectivului, deşi camera rămâne pe loc, restrângându-se sau mărindu-se largimea şi profunzimea câmpului, prin mărirea sau reducerea distanţei focale. Banda desenată are şi posibilitatea reprezentării unei metode numite în cinema *giroscopie* şi care corespunde unei balansări a camerei; dându-se impresia de ruliu, de tangaj, mişcarea se sugerează foarte clar. Şi acest procedeu are ca rezultat dinamizarea naraţiunii prin modificarea distanţei de la care cititorul are acces la acţiune.

În afară de metodele comune cu cinematografia, BD poate însă figura dinamismul şi prin metode proprii, de tipul *indicilor* (fig 43). Imaginea sintetică a bătăliei, în care se vede un nor de fum din care ies capete mîini, steluţe, este o *figură cinetică* asemănătoare ca efect cu tablourile futuriste. Aici însă apar în plus o serie de indici specifici numai benzii desenate, cum ar fi dunga oblică pentru figurarea unei maşini care pleacă, steluţele pentru lovitură sau spiralele pentru mişcare bruscă şi neaşteptată.

Din această enumerare rezultă clar că iluzia ***scenei*** se poate face cu mai mult succes în această formă narativă decât în oricare alta; banda desenată nu refuză să împrumute fie din tablou, fie din cinema metodele necesare sugerării *dinamismului*. Însă motivul esenţial pentu care figurarea timpului diferă în BD faţă de exemplele discutate în celelalte capitole este posibilitatea ei de *multiplicare variată a nucleelor narative.* În acest mod, ***scena*** poate fi mult mai convingătoare deoarece este reprezentată într-o *gradaţie* care o face aproape la fel de verosimilă ca un film.

Personajele BD trăiesc intens din punct de vedere narativ, deoarece ele există în măsura în care acţionează; aşa încât ***pauzele narative*** sunt puţine. Codul verbal şi codul vizual îşi alternează uneori efectele şi dacă în imagine nu se întâmplă nimic, se întâmplă în schimb în dialog. La fel ca în celelalte arte narative discutate până acum, desenatorul nu reprezintă decât momentele care contează; nu există timp mort în BD, şi nici spaţiu vid. ***Pauza narativă*** joacă un rol important în albumele lui Fred, deoarece aici accentul cade mai mult pe desen decât pe poveste. Intrarea lui Philemon însoţit de impresarul Romeo în lumea literelor oceanului Atlantic ocupă multe pagini în care nu se reprezintă *acţiuni*. Accentul cade în schimb pe figurarea trecerii în lumea fabuloasă, realizată cu un belşug de culori şi tehnici ludice(fig.50). Verosimilul decorului în care este figurat Philemon la începutul albumului nu pare a fi decât un pretext pentru ca răsturnarea planurilor, odată cu intrarea *dincolo*, să fie mai spectaculoasă. În acest album nu viteza de lectură contează, pentru că, de fapt nu se întâmplă prea multe. Plăcerea estetică apare mai ales din latura plastică a călătoriilor lui Philemon şi descoperirea unui univers straniu şi şocant.

În figurarea vizuală a timpului, banda desenată adaugă faţă de celelalte arte narative utilizarea constantă a verbului şi multiplică metodele de a sugerara dinamismul, dar la nivelul ***modului narativ*** inovează chiar mai mult. Tabloul cu subiect literar sau seria de imagini împrumutau, în scopul realizării vizuale a narativităţii, o serie de elemente din ***teatru***; în schimb, banda desenată împrumută foarte multe din ***tehnicile cinematografice***. Asemănarea dintre BD şi film funcţionează pe mai multe planuri, cel mai important fiind acela al interpretării imaginii: dacă privind o gravură sau un tablou, privitorul poate avea iluzia că asistă la o scenă de teatru, atunci când citeşte banda desenată el poate avea senzaţia că vede un film. Privirea parcurge rapid vignetele, obţinând un continuum vizual care se realizează nu numai prin dinamismul vizual, ci şi prin schimbarea ***unghiurilor de vedere***.

Fereastra deschisă care era tabloul în vizunea lui Brunelleschi, devine foarte mobilă în banda desenată şi ***distanţa***, ***perspectiva*** şi ***focalizarea*** variază în aşa fel încât cititorul este adus în planul acţiunii. Ceea ce atrage atenţia când sunt puse în paralel un tablou cu subiect literar, o serie de imagini narative şi un album de banda desenată este în primul rând *viteza* cu care cea mai tânără dintre aceste arte schimbă ***poziţia punctului de observaţie al privitorului***.

Analizând comparativ două albume ale lui Hergé, unul de debut, *Les aventures de Totor* (1926-1929) şi altul de maturitate, *Le secret de la Licorne*, din 1947, Manuel Kolp face o observaţie foarte interesantă. Deşi în paginile care deschid *Aventurile lui Totor* apare scris cu majuscule "*United Rovers prezintă un extrasuperfilm*", distanţa şi unghiul de observaţie rămân constante pe tot parcursul albumului, aşa cum la teatru poziţia spectatorului rămâne aceeaşi pe tot parcursul piesei. Aici montajul este linear, camera rămâne fixată pe Totor în toate planşele şi nici o schimbare a unghiului de vedere nu permite cititorului să intre în poveste. Vignetele plasează cititorul în poziţia unui spectator de teatru deoarece cadrajul adoptă planul mediu şi unghiul de vedere normal. Albumul *Aventurile lui Totor* rămâne stilistic aproape de ilustraţie şi, fără ajutorul textului, naraţiunea n-ar putea fi înţeleasă. Datorită dezvoltării tehnicii cinematografice şi adaptării ei la BD, în albumele de maturitate ***distanţa, perspectiva şi focalizarea se schimbă în permanenţă***. Planşele din *Les aventures de la Licorne* plasează spectatorul în centrul acţiunii şi nu mai ilustrează, ci povestesc, la fel ca un film.

Atât banda desenată, celelalte arte vizuale narative, cât şi filmul fragmentează povestea în mici nuclee legate între ele printr-un liant; însă natura acestei legături diferă foarte mult şi are efecte directe asupra modului în care se spune povestea. Pentru tabloul literar cu mai multe nuclee sau pentru secvenţa de imagini, legătura se face prin cunoaşterea anterioară a poveştii sau prin propria imaginaţie a privitorului, dar în banda desenată esenţial este rolul jucat de limbajul verbal şi de multiplicarea scenelor; în cazul filmului, liantul este de natură tehnică şi se datorează vitezei cu care se desfăşoară pelicula, în aşa fel încât privitorul nu are senzaţia că asistă la derularea unor fotograme. Dacă în tabloul cu mai multe nuclee narative, prin trecerea de la un nucleu la altul se proiectează timp asupra imaginii, în banda desenată sunt suficient de multe treceri de acest tip; în acest fel, ochiul tinde să uniformizeze imaginile şi să le perceapă în ansamblu, ca şi cum ar fi vorba despre o mişcare continuă, şi nu de reprezentarea mai multor momente întrerupte. Banda desenată se află la mijloc de drum între film şi seria de imagini, fiind o artă eliptică în comparaţie cu primul şi o artă a repetiţiei în raport cu al doilea.

Important este însă că în banda desenată se variază procedeele care permit alternarea ***unghiurilor de vedere***, a ***scării planurilor*** şi a **d*istanţelor*** de la care privitorul are acces la scena reprezentată. Unghiurile de vedere existau deja în pictură şi fotografie, dar, spre deosebire de fotografie sau pictură, cinema-ul şi banda desenată sunt arte ale naraţiunii, iar sensul emană din suita imaginilor, din *montaj*. ***Distanţa*** dintre privitor şi spaţiul imaginii a fost codificată în metalimbajul cinematografic prin ***scara planurilor.***

Scara sau talia planurilor se definesc în funcţie de depărtarea actorului de aparat. Altfel spus, la fel ca în pictură sau în roman, privitorul are acces de la o ***distanţă*** mai mare sau mai mică, la ceea ce se reprezintă; devine deci relevant dacă personajul este pierdut în desen, sau dacă i se văd numai ochii. Fiecare tip de plan are o semnificaţie constantă, care ţine atât de codul cinema-ului, al benzii desenate, cât şi de cel al reclamei. *Planul de ansamblu* cuprinde toate personajele dintr-o scenă şi pune în relief cadrul acţiunii; personajele sunt pierdute în ambianţa generală şi scena este văzută de la

o oarecare distanță. *Planul semi-general* situează personajele în decor, dar le pune pe cele importante în relief şi focalizează atenția cititorului asupra lor. Cadrând personajele în picioare, *planul mediu* poate sublinia expresia, gesturile sau singurătatea lor.

La rândul lui, *planul american sau italian* cuprinde personajul încadrat până la genunchi, izolează unul sau mai multe personaje dintr-o parte, se apropie de ele, dar nu intră în amănunte. În schimb, *prim-planul* prinde personajele la nivelul bustului sau taliei şi le urmăreşte reacțiile psihologice (fig 44). Încă şi mai mult, *planul detaliu*, ce cuprinde o porțiune a fetei personajului, a unei părți de corp sau obiect, are valoarea de a atrage atenția asupra unui element surprizător sau a sublinia o reacție excepțională (fig 45). *Gros-planul* expune numai fața unuia sau a două personaje şi în acest mod oferă accesul la viața interioară a personajelor; este planul în care se urmăreşte analiza psihologică deoarece atenția cade pe o expresie semnificativă. *Avant-planul* sau *arriere-plan* creează impresia reliefului cu care ochiul este obişnuit în realitatea tridimensională; se folosesc planuri de adâncimi diferite, contrastante care atrag atenția asupra unui amănunt cu valoare narativă deosebită. Spre exemplu, în *Tintin în Tibet*, vigneta scoate în relief pioneza de pe şosea tocmai în momentul în care personajele îşi exprimă îngrijorarea că nu vor ajunge la aeroport la timp (fig.46).

Din această scurtă prezentare a tehnicilor *gradării distanței de la care privitorul are acces la imagine* se poate observa că banda desenată are posibilitatea de a opta *alternativ*, fie pentru un plan care să scoată în evidență ***acțiunea***, fie pentru un plan care scoate în relief ***gândurile personajelor.*** Acestea erau de altfel metodele prin care tabloul cu subiect literar spunea povestea, cu singura diferență că în acel caz era mai dificilă utilizarea ambelor metode concomitent. Un tablou ca *Moartea lui Sardanapal* reuşea totuşi să figureze atât acțiunea cât şi latura psihologică a scenei, multiplicând personajele şi plasând privitorul la o distanță medie. Însă în banda desenată se poate realiza o ***variație a distanței***, care are semnificația *intrării gradate* în poveste. La fel ca într-un roman de Balzac, cititorul are iluzia că intră treptat în psihologia personajului, din lumea obiectelor sau ființelor care îl înconjoară şi apoi, printr-o apropiere gradată, în intimitatea gândirii lor. Modificarea ***distanței*** prin *alternanța planurilor* produce un ritm şi un stil al planşei, iar din punct de vedere narativ dă o cheie precisă pentru analiza stilului autorului.

Dacă privitorul poate fi aşezat la o *distanță* mai mare sau mai mică de ceea ce se petrece, el poate fi aşezat şi într-o anumită ***poziție*** față de ceea ce se petrece. Alegerea unui ***unghi de vedere*** poate modifica aspectul unui personaj şi da o semnificație psihologică aparte. Viziunea cea mai realistă, *unghiul de vedere normal* prinde câmpul la înălțimea omului şi poate fi întâlnită cel mai frecvent în tablouri. Această poziție frontală, neutră şi obiectivă este similară cu cea a spectatorului într-o sală de teatru. *Unghiul de vedere în plonjeu* plasează spectatorul sau cititorul mai sus decât personajul şi pune într-o lumină simbolică *acțiunea* sau *psihologia* personajului (fig.47). Invers, *unghiul de vedere în contraplonjeu* situează spectatorul sau cititorul mai jos decât personajul şi poate avea ca efect sublinierea măreției sau a curajului eroului. *Cadrajul oblic* basculează aparatul de filmat în funcție de axul său transversal – în banda desenată iluzia cadrajului oblic se poate obține prin desenarea unei vignete în care nu mai există paralelism între liniile verticale ale desenului. Această tehnică subliniază insolitul, frica sau tensiunea. *Unghiul de vedere subiectiv* exprimă punctul de vedere al personajului. Spectatorul nu mai este martor, ci participant la acțiune. Spre exemplu, după o vignetă în care este figurat Tintin privind ziarul*,* următoarea decupează chiar fragmentul de ziar pe care îl citeşte (fig 48). Astfel, privitorul poate avea iluzia că priveşte prin ochii personajelor şi că vede ce vede acesta

Alături de gradarea ***distanţei*** apare deci în banda desenată şi posibilitatea gradării ***punctului de vedere***, ceea ce duce la o mare disponibilitate vizuală pentru naraţiune. Personajele sau obiectele pot fi ***focalizate*** din diverse unghiuri în funcţie de punctul de vedere al cititorului şi de aceea dinamismul este mult accentuat faţă de orice altă formă vizuală discutată până acum. Dacă în teatru, în tabloul literar sau în secvenţa de imagini se priveşte dintr-un punct fix, din sală, iar diviziunea istoriei se face prin tablouri, în banda desenată, la fel ca în film, ***punctul de observaţie*** se schimbă mereu. Aceste planuri variate sunt legate într-un fel de ***montaj*** în ordinea cerută de naraţiune; la fel ca în cinema, organizarea ***montajului*** are în BD scopul de a da privitorului iluzia că spaţiul şi evenimentele se petrec în jurul său. Spre deosebire de teatru, unde distanţa rămâne constantă, aici, prin alternarea diverselor focalizări şi distanţe care prind cititorul-privitor în imagine.

Alternanţa imaginilor, care este echivalentul montajului din film, se poate realiza prin diverse maniere: în *câmp – contra-câmp* vigneta cadrează un câmp oarecare în prim plan. Apoi, după ce face o întoarcere de 180 de grade, prinde câmpul opus. În acest mod, cititorul vede personajele când din faţă, când din spate, iar semnificaţia poate fi aceea a trecerii de la o viziune obiectivă la una subiectivă. În *racordul de direcţie* vignetele sugerează o acţiune rapidă şi continuă, obţinută prin înşiruirea mai multor imagini în care personajul se deplasează în acelaşi sens. Datorită faptului că banda desenată ascultă de codul lecturii în occident, mişcarea va fi întotdeauna mai naturală dacă se produce în sensul lecturii. *Racordul de mişcare* se face prin reprezentarea punctului de plecare şi a celui de sosire a acţiunii. Atunci când sunt alese momentele extreme ale acţiunii, cititorul va completa mental restul parcursului.

Copierea excesivă a tehnicilor cinematografice în banda desenată a avut şi rezultate nefaste pentru că a dus la o prea mare apropiere de realitate; or farmecul BD constă în originalitatea expresiei ei, care apare tocmai din codul lax în reprezentarea realităţii. Categoria estetică a verosimilului este redefinită în acest caz datorită libertăţii de interpretare a artistului. Banda desenată poate face ceea ce nu poate face cinema-ul şi tocmai de aceea artiştii au respins în cele din urmă excesul de tehnici cinematografice, optând în schimb pentru valoarea plastică a desenului şi culorii.

Aşa încât, în albume ca *Philemon*, a fost anulată în primul rând impresia de fotogramă, propunându-se în schimb un traseu vizual mai complicat şi mai creator. Lectura BD nu este lineară ca vizionarea filmului deoarece există şi o lectură globală a planşei, după care ochiul se opreşte asupra vignetelor, în ordine, ca într-o carte. Din punctul de vedere al lecturii, planşa se găseşte undeva între tablou şi text; lectura fiecărei vignete are două planuri, desenul şi textul, iar desenul, la rândul lui, are două planuri, planşa şi vigneta. Pe de altă parte, aceste jocuri vizuale nu sunt de dată recentă, deoarece încă de la începutul secolului McCay le folosea în *Little Nemo în Slumberland.* Plăcerea descifrării, despre care vorbea Hogarth comentând proprietăţile vizuale ale liniei serpentine apare în banda desenată din amestecul de coduri, dar şi din suprapunerea vizuală a mai multor perspective.

Banda desenată şi-a inventat propriile maniere de depăşire ale limitelor imaginii fixe în realizarea naraţiunii. Spre exemplu, modificarea mărimii cadrelor şi folosirea vignetelor mai scurte sau mai numeroase decât de obicei, cum ar fi spre exemplu bandele lungi şi înguste accentuează dinamismul acţiunii. Complexitatea tehnicilor de reprezentare a *dinamismului* dezvoltate în această artă vizuală arată şi zona de interes a realizatorilor de BD. Nu complexitatea personajului interesează aici în primul rând şi, la nivelul ***fizionomiei***, banda desenată nu se apropie de nobila ei soră, pictura. Simplitatea schematică a personajelor o apropie mai mult de caricatură şi accentuează latura ludică a poveştii. Majoritatea artiştilor merg pe linia deschisă de

Töpffer folosind o serie de semne vizuale simple, constante şi clare ce definesc modificările fizionomiei şi expresiei personajelor. Deformarea trăsăturilor în sensul accentuării naturii pozitive sau negative a personajului apropie banda desenată de concepţia simplă şi recurentă a basmului; aici se vădeşte natura comercială a genului, care cere uşurinţa lecturii.

Şi la nivelul ***vocii narative*** banda desenată foloseşte tehnici complexe. În primul rând, datorită accesului constant la verb, apare posibilitatea schimbării ***persoanei***, la fel ca în literatură. Utilizarea vocii din *off* este echivalentul monologului interior în literatură, în care naratorul introduce cititorul într-un univers subiectiv; firele narative care se întretaie apar figurate plastic într-o manieră pe care naraţiunea verbală ar fi reprezentat-o cu ajutorul unei structuri la persoana a treia de tipul: "În timp ce Tchang le povesteşte despre naufragiu prietenilor săi, Yeti îi urmăreşte". Astfel, persoana a III-a a naratorului omniscient care ***povesteşte*** (diegesis) este înlocuită de mimesis, imaginea care prin modificarea alternativă a perspectivei, ***arată*** (fig.40).

În plus, datorită traseului narativ prelungit, se pot utiliza aici paranteze care au şi rolul de a mări suspansul. Există mai multe tipuri de inserturi care variază ***nivelele narative***: introducerea unui nivel secundar în care naratorul părăseşte pentru o clipă personajul principal, pentru a se ocupa de altceva. Spre exemplu, în *Tintin în Tibet*, aflaţi pe munte, la sfârşitul puterilor, Tintin şi căpitanul Haddock îl trimit pe căţelul Milou cu un mesaj de ajutor la o lamaserie (fig. 49). Dar Milou, altfel un căţel simpatic, găseşte un os şi este tentat să se oprească, renunţând la salvarea stăpânului său. Prilej pentru Hergé de a figura lupta dintre bine şi rău în mintea câinelui sub forma unui câine-înger şi a unui demon-câine care îi dau sfaturi opuse lui Milou. Prin această paranteză ludică, autorul creşte tensiunea cititorilor săi, distrându-i în acelaşi timp.

Foarte interesant este ocolul plastic prin introducerea unei paranteze descriptive. Dacă în albumele care pun accentul pe peripeţia personajului, tehnicile sunt împrumutate din filmul comercial şi adaptate la vignete, în albumele care accentuează latura plastică, povestea se îmbogăţeşte prin adăugarea unor paranteze vizuale. În *Philemon*, Fred prelungeşte parcursul eroului său, care apare ca un fel de vizitator al unui imens muzeu, unde nu ceea ce i se întâmplă contează, ci ceea ce vede. Tiparul călătoriei este păstrat şi albumele încep şi se termină printr-o serie de vignete de tip clasic, în care spaţiul conturat este verosimil conform legilor de reprezentare BD, pentru ca, brusc, o vignetă să se rotească (fig 50) şi personajele să intre într-o altă lume, unde toate legile verosimilului vizual sunt întoarse pe dos. Din acest punct de vedere, *Philemon* intră în familia tablourilor suprarealiste, unde, deşi spaţiul este configurat până la un punct dintr-o perspectivă realistă, obiectele din tablou bulversează ordinea logică a lumii. La fel ca Lewis Carroll, şi Fred alege jocul logic, capabil a şoca cititorul prin modificarea obişnuinţelor de lectură. Complexitatea de concepţie a benzii desenate nu trebuie căutată neapărat în acelaşi domeniu ca în literatură sau pictura clasică. Deşi are capacitatea de a utiliza multe metode narative, această artă şi-a demonstrat originalitatea mai ales din punct de vedere plastic.

BD are în toate formele sale *două tipuri de unităţi narative şi vizuale*, succesiunea lineară a vignetelor şi tabularitatea planşelor, care presupune două tipuri de centrare, unul al paginii, iar celălalt dat de regula de lectură. Când raportul dintre scenele care înglobează şi cele înglobate neagă codul lecturii pentru a propune un spaţiu în acelaşi timp segmentat şi continuu, rezultatul este ruperea funcţionalităţii şi a logicii narative (fig 39, 50, 51); cititorul nu mai este interesat de erou, ci de spaţiu. În vignetele lui Fred raportul planşă-vignetă devine incert deoarece pagina ascultă de două tipuri de ordine, care se subminează reciproc, într-o tehnică a vertijului. Compoziţiile de caligramă sau puzzle încetinesc viteza de lectură şi au rolul figurilor retorice în poezie; eroul devine un

pretext, nefiind decât martorul care permite cititorului, care în acest caz este mai mult un privitor, să intre în ficțiune.

Modificarea spațiului duce la modificarea timpului narativ, iar efectele stilistice atrag atenția cititorului asupra materialului cu care se lucrează ca şi cum desenatorul simte nevoia să îsi expună tehnicile si să îl facă pe cititor să participe la creație. Faptul că Fred simte nevoia să denunțe codul BD mută narațiunea vizuală în zona *metalepsei*. Nivelele narative introduc personajele într-un univers plin de colaje, unde călătoresc mereu prin alte lumi. Naufragiat, Philemon se trezeşte brusc într-un acvariu pe care nişte copii imenşi îl varsă; Fred desenează personajul şi acvariul în stilul comun benzii desenate, dar restul imaginii în stilul unui tablou, astfel subliniind raportul dintre o lume "reală", din care ar face parte copiii şi una ficțională, cea a lui Philemon.

Gombrich observa că spațiul în perspectivă este un gaj al narativității în măsura în care defineşte un univers verosimil unde privitorul tinde să aplice regulile de interpretare din lumea reală. El argumenta această observație prin compararea unui spațiu plat de tip medieval cu unul renascentist în perspectivă geometrică şi afirmația lui este adevărată pentru aceste cazuri. Fred încearcă însă, în demnă viziune postmodernă, să-şi facă evidente tehnicile subliniind platitudinea suportului, dar păstrând în acelaşi timp adâncimea imaginii. În acest mod, el pune între paranteze latura narativă a albumului valorificând în schimb latura estetică a desenului. Această configurație a paginii este purtătoarea unei concepții foarte diferite de cea a lui Hergé, de pildă. Pentru Fred importantă este călătoria miraculoasă într-o lume de culori, forme şi spații *diferite de realitate*, şi nu încercarea de a copia realitatea. De altfel, cele două universuri, cel real şi cel al literelor este pus în opoziție evidentă. Surpriza cititorului nu vine din partea cuvântului, ci din partea desenului, deoarece universul lui Fred respectă şi, în acelaşi timp, nu respectă tiparul logic al spațiului verosimil. Ieşirea şi intrarea din acest univers de exemplu prezintă multe asemănări cu *Alice în țara din oglindă*. În figura 51 se vede cum ieşirea din lumea literelor oceanului Atlantic se face prin alunecarea dintr-o vignetă din susul paginii în una din josul paginii, ceea ce pune între paranteze codul tipic benzii desenate sugerând că limita dintre vignete este una pur arbitrară şi care poate anulată. La fel ca ilustrațiile lui Tenniel sau Steadman la *Alice în țara oglinzii*, acest tip de figuri vizuale aparțin exclusiv unui gen de artă care foloseşte ca material cartea şi desenul.

Banda desenată este o formă narativă compozită, care nu ezită a împrumuta fie de la tablou, fie de la cinema sau din modelul narațiunii literare. Din punct de vedere vizual, noutatea cea mai importantă față de pictură constă în *modificarea raportului de poziție dintre cititor-privitor şi obiectul artistic*; universul BD se organizează în jurul spectatorului, pe care îl plasează în poziții cât mai variate. Fie că albumele mizează pe evenimente, fie că mizează pe latura plastică, lectura albumului atrage spectatorul într-un vertij care îl face să uite că, în fond, ceea ce vede nu este un film.

CONCLUZII

Esența imaginii nu constă, aşa cum bine observa Lessing, în arta povestirii. Narațiunea este în mod fundamental un gen literar iar când, de-a lungul timpului, artiştii au încercat să depăşească limita instantaneității imaginii fixe pentru a spune o poveste, au făcut-o prin două metode: fie au cerut privitorului să-şi amintească subiectul la care face aluzie prin titlu tabloul, fie au cerut privitorului să inventeze el însuşi o poveste capabilă a explica acțiunea reprezentată în imagine. De aceea trebuie subliniat rolul foarte important pe care îl joacă *lectura imaginii* în cheie semiotică şi iconologică. Numai înțelegând codul reprezentării şi legând imaginea de un text potențial privitorul poate decoda corect povestea din imagine.

Pornind de la ideea că narativitatea imaginii nu ține în mod particular de o epocă anume, deşi se poate manifesta în moduri diferite, am încercat să sistematizăm metodele prin care imaginea sugerează o poveste. Există două mari categorii de surse ale narativității, cele ***verbale*** şi cele ***vizuale***. Utilizarea *cuvântului* ca element de clarificare sau legătură apare în tabloul cu subiect literar, care de cele mai multe ori se referă la o *poveste cunoscută de privitor* şi subliniază acest lucru prin titlu; chiar în tablourile care nu fac aluzie la o poveste cunoscută, un titlu care *sugerează un proces, o acțiune* sau care *conține elemente inexplicabile* îl încurajează pe privitor să devină narator. Ilustrația, care face corp comun cu textul, sau banda desenată fac şi ele apel la suportul verbului. În secvența de imagini artistul poate adăuga un comentariu auctorial sau un număr de titluri care să explice acțiunea reprezentată. De asemenea, o legătură implicită cu verbul apare în selecția făcută de pictor poveştii din care se inspiră; atunci când pictorul selectează din textul o *scenă culminantă (punctum temporis)* sau o *acțiune cu valențe dramatice*, atunci va reuşi să atragă privitorul în capcana lecturii narative a tabloului.

Cea de-a doua categorie de metode prin care reprezentarea determină privitorul să facă o lectură în cheie narativă aparține *limbajului vizual*. *Multiplicarea nucleelor narative, o perspectivă etajată în adâncime*, *juxtapunerea imaginilor* sau *multiplicarea scenelor în interiorul aceluiaşi tablou* în aşa fel încât în *lectura sa privirea să urmeze un fir sinuos*, simbol al timpului şi desfăşurării, poate da iluzia desfăşurării temporale. Figurarea unor *fizionomii diverse*, *care denotă diverse faze ale unui proces,* sau a *emoțiilor contradictorii* înscrise pe chipul personajelor sugerează la rândul lor devenirea psihologică prin care cititorul poate recupera povestea. Privitorul poate lega fizionomia sugestivă, capabilă a spune prin ea însăşi o poveste, de caracterul personajului; de altfel, prin *adecvarea aspectului exterior la trăsăturile psihologice*, pictorul are acces la un cod ce permite reprezentarea tuturor caracterelor posibile, la fel ca un romancier.

Configurația spațială piramidală, liniile de forță, serpentinele, accentele de lumină şi culoare care sugerează *dezechilibrul* inerent *mişcării* sunt cele mai utilizate metode de denotare a timpului narativ. Un alt mod de a sugera metonimic timpul este

utilizarea *indiciilor* sau a *microteme*lor; *spațiul* în care "evoluează" personajele este perfect reprezentativ pentru caracterul lor, iar artistul îl poate construi înțesîndu-l de *indicii* narative care definesc caracterele şi, sugerează devenirea acțiunii. *Tablourile* care apar pe pereții camerelor, *mobilerul* sau *vestimentația* completează metonimic povestea. În acest mod, privirea oscilează între diversele micro-scene şi prin *timpul lecturii,* se recreează povestea.

Stabilind rolul esențial jucat de *receptare* în narativizarea imaginii, am observat că aici, spre deosebire de literatură, privitorul are iluzia de a asista nemijlocit la o scenă. Totuşi, felul în care se structurează spațiul tabloului şi deci *punctul de observație al privitorului* sunt rezultatul unui filtru de semnificație al autorului. Acest fapt apare cu claritate când se pun în relație diverse forme de artă narativă: dacă în tablou punctul de observație nu poate fi altfel decât unic, în secvența de imagini sau în banda desenată el se schimbă, integrând astfel privitorul în spațiul vizual. Aşa cum în roman întreg universul narativ se defineşte în funcție de perspectiva naratorului, la fel în arta vizuală semnificația reprezentării se organizează din *punctul de observație*.

Exemplele luate în discuție au marcat *gradarea poziției privitorului* față de acțiunea vizuală: dacă în tablou pictorul nu poate creea iluzia dinamismului decât prin *dezechilibrul compoziției*, în secvența de imagini şi mai ales în banda desenată tehnicile împrumutate din cinema se pot folosi cu mai mult succes. De altfel, una din metodele prin care pictura reuşeşte să sugereze devenirea temporală este *contaminarea obiceiurilor culturale*. Pictura împrumută din *teatru* o serie de elemente cum ar fi configurația spațială, sau retorica fizionomiilor şi a "mişcărilor" (ipostazelor) corpului reprezentat, iar banda desenată împrumută tehnici cinematografice. În acest mod, multe tablouri par a figura o scenă de teatru şi cer privitorului să imagineze restul spectacolului, absent din imagine; la rândul lor, planşele BD aşteaptă din partea privitorului-cititor recompunerea fotogramei într-un traseu dinamic unificat.

S-a putut observa din analiza exemplelor că există diverse *grade ale narativității vizuale*. Fiecare dintre imaginile discutate utilizează parțial metodele de generare a narativității şi cer grade diferite de participare a privitorului. Imaginea fixă nu poate povesti, ea poate doar folosi o serie de trucuri vizuale sau verbale, transformându-l astfel pe privitor în cititor. Majoritatea narațiunilor vizuale fie pornesc de la un text, fie ajung la un text.

Bibliografie

Album Lewis Carroll, 1990, Iconografie choisie et commentée par Jean Gattengo, Paris, Gallimard.

Arnheim, Rudolf, 1995, *Forța centrului vizual. Un studiu al compoziției în artele vizuale*, traducere de Luminița Ciocan, prefață de Lucian Dragomirescu, Bucureşti, Editura Meridiane.

Arnheim, Rudolf, 1979, *Arta si perceptia vizuală,* traducere de Florin Ionescu, cuvânt înainte de Victor Ernest Maşek, Bucuresti, Editura Meridiane.

Baltrusaitis, Jurgis, 1972, *Anamorfoze*, traducere de Paul Teodorescu, prefață de Dan Grigorescu, Bucureşti, Editura Meridiane.

Barthes, Roland, 1985, *L'analyse structurale des récits* în *L'aventure sémiologique,* Paris, Editions du Seuil

Barthes, Roland, 1978, "L'ancienne rhétorique. Aide mémoire", în *Communications*, 16, Paris, Seuil.

Bassy, Alain-Marie, 1974, "Du texte a l'illustration. Pour une sémiologie des étapes", *Semiotica*, vol.II.

Brandt, Per, Aaage, 1999-2000, "Grounding iconicity", *Visio*, vol. 4, nr.3, "Construire l'histoire de l'art aux 19e et 20e siècles"

Le Brun, Charles, 1696, *La Methode pour apprendre a dessiner les passions*, Amsterdam.

Booth, Wayne. C., 1976, *Retorica romanului*, Bucureşti, Editura Univers, traducere de Ştefan Stoenescu, prefață de Alina Clej şi Ştefan Stoenescu

Bosredon, Bernard, 1997, *Les titres de tableaux.Une pragmatique de l'identification* Paris, Presses universitaires de France.

Byron, George, Gordon, 1990, *Opere, Teatru, vol 4*, postfață de Dan Grigorescu, note de Lia-Maria Pop, ediție îngrijită de Dan Grigorescu şi Lia-Maria Pop, traducerea piesei *Sardanapal* de Aurel Covaci, Bucureşti, Editura Univers.

Calabrese, Omar, 1984, "L'intertestualita in pittura. Una lettura degli "Ambasciatori" di Holbein",*Documenti di Lavoro*, Centro Internazionali di Semiotica e di linguistica, Urbino, nr 130-131.

Carani, Marie, 1996-1997, "Dépasser l'arret sur l'iconicité. Une étude de cas: La peinture du figuratif québécois Jean Paul Lemieux", în *Visio*,vol 1, nr.3, "Théories de l'image"

Carani, Marie, 1997-199, "La sémiotique visuelle est-elle une approche formaliste?", în *Visio*,vol 2, nr.3, "Formes identitaire"

Carroll, Lewis, 1997-a, *Alice în țara minunilor*, traducere şi note Mirella Axente Bucureşti, Editura Corint.

Carroll, Lewis, 1997-b, *Alice în țara din oglindă*, traducere şi note de Mirella Axente Bucureşti, Editura Corint.

Carroll, Lewis, 1971, *Peripețiile Alisei în Lumea Oglinzii*, Ed. Ion Creangă, traducere de Frida Papadache, ilustrații de Petre Vulcănescu

Carroll, Lewis, 1995, *Alice in Wonderland*, Wordsworth Editions Limited, Denmark

Cennini, Cennino 1977, *Tratatul de pictură* prefață de V.I.Stoichiță, traducere, note şi indice de N.Al.Toscani, Bucureşti, Editura Meridiane.

Chatman, Seymour, 1978, *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Ythaca and London, Cornell University Press.
Cohen, Gustave, 1943, “The influence of the Misteries on Art“, *Gazette de Beaux Arts*
Constantini, Michel, 1998, “Jubilate Virgini, omnis terra, exultate nubes ou huit thèses pour H.D.”, *Visio*, vol. 3, nr. 1, “Iconicité, Hypoiconicité, Hypoicons”
Cosgrove, Brian, 1997, “Murray Krieger: Ekphrasis as Spatial Form, Ekphrasis as Mimesis” în *Image into Text, Text into Image*, edited by Jeff Morrison şi Florian Kropp, Rodopi, Amsterdam, Atlanta CA
Clüver, Claus, 1997, “Ekphrasis reconsidered. On Verbal representation of Non-Verbal Texts“ în *Interart Poetics*, edited by Ulla-Britta Lagerroth, Hans Lund, Erik Hedling, Rodopi, Amsterdam-Atlanta, CA
Damisch, Hubert, 1977, *Théorie du /nuage/. Pour une histoire de la peinture*, Paris, Editions du Seuil.
Damisch, Hubert, 1992, *Le jugement de Paris*, Paris, Flammarion.
Damisch, Hubert, 1993, *L'origine de la perspective*, Paris, Flammarion.
Dicționar de artă, 1998, vol I, II, coordonator Mircea Popescu, Bucureşti, Editura Meridiane.
Dittman, Lorenz, 1988, *Stil, simbol, structură*, *Studii despre categorii de istoria artei*, traducere şi cuvânt înainte de Amelia Pavel, Bucureşti, Editura Meridiane.
Dodds, E.R., 1983, *Dialectica spiritului grec*, traducere de Catrinel Pleşu, prefață de Petru Creția Bucureşti, Meridiane,
Ducrot, Oswald; Todorov, Tzvetan, 1972, *Dictionnaire encyclopedique des sciences du langage*, Paris, Editions du Seuil.
Euripide, 1965, *Bacantele*, traducere, prefață şi note de Al. Pop Bucureşti, Editura BPT,.
Eco, Umberto,1992, *La production des signes*, Librairie Générale française,
Eco, Umberto,1998, “Réflections à propos du débat sur l'iconisme (1968-1988)“, *Visio*, vol.3, nr.1, printemps.
Fielding, Henry, 1966, *Joseph* Andrews, traducere de Micaela Ghițescu, prefață de Ioan Aurel Preda, Bucureşti, Editura pentru literatura universală.
Fielding, Henry, 1969, *Tom Jones*, *Povestea unui copil găsit*, traducere de Al. Iacobescu, revizuită de Ion Pas, prefață de Petre Solomon, Bucureşti, Editura pentru literatură.
Francastel, Pierre, 1972, *Realitatea figurativă*, traducere de Mircea Tomuş, Bucureşti, Editura Meridiane.
Fresnault-Derruelle, Pierre, 1977, *Récit et Discours par la Bande. Essai sur les Comics.* Paris, Hachette.
Fresnault-Deruelle, Pierre, 1993, *Images Fixes III*, Paris, Presses Universitaires de France.
Gandelman, Claude, 1986, *Le Regard dans le Texte, Image et écriture du Quattrocento au XXe siecle*, Paris, Meridiens,Klinksieck.
Gandelman, Claude, 1991, *Reading Pictures,Viewing Texts*, Indiana University Press,
Genette, Gerard, 1972, *Figures III* , Paris, Editions du Seuil.
Genette, Gerard, 1994, *Introducere în arhitext. Ficțiune şi dicțiune*. Traducere şi prefață de Ion Pop, Bucureşti, Editura Univers.
Gombrich, Ernst H., 1977, *Art and Illusion*, *A Study in the Psichology of Pictorial Representation*, Phaidon Press, London.
Gombrich,E.H., 1981, *Normă şi formă. Studii despre arta Renaşterii*. Traducere de Florin Ionescu, cuvânt înainte de Dan Grigorescu, Bucureşti, Editura Meridiane,
Gombrich, E.H., 1981, *Moştenirea lui Apelles*. *Studii despre arta Renaşterii*, traducere de Florin Ionescu, Bucureşti, Editura Meridiane.

Grigorescu, Dan, 1975, *Pop Art*, Bucureşti, Editura Meridiane.

Grigorescu, Dan, 1979, *Constelaţia Gemenilor. Arta şi literatura în perspectivă comparatistă*, Bucureşti, Editura Meridiane.

Grigorescu, Dan, 1980, *Istoria unei generaţii pierdute. Expresionismul*, Bucureşti, Editura Eminescu.

Grigorescu, Dan, 1982, *Aventura imaginii*, Bucureşti, Editura Meridiane.

Grigorescu, Dan, 1989, *Arta engleză*, Bucureşti, Editura Meridiane.

Grigorescu, Dan, 1994, *Între cucută şi Coca-cola. Note despre amurgul postmodernismului*, Bucureşti, Editura Minerva.

Grigorescu, Dan, 1997, *Introducere în literatura comparată. Teoria*, Bucureşti, Editura Universal Dalsi, Editura Semne, Bucureşti.

Groupe µ (Centre d'études poetiques, Université de Liège, Francis Edeline, Jean-Marie Klinkenberg, Phillipe Minguet), 1992, *Traité du signe visuel. Pour une rhétorique de l'image*, Paris, Seuil.

Groupe µ, 1997," L'effet de temporalite dans les images fixes", Canada, *Texte*

Groupe µ, 1995, "Kibédy Varga, *Discours, récit, image,* Compte rendu", *Le français moderne*, juin, 63-1.

Hatzfeld, Helmut, 1952, *Literature through Art*, Oxford University Press,

Heffernan, James A.W., 1993, *Museum of Words*, Chicago, The University of Chicago Press.

Heffernan, James A.W., 1991, "Ekphrasis and representation", în *New Literary History*, 22.

Hocke, Gustav Rene, 1973, *Lumea ca labirint. Manieră şi manie în arta europeană,* trad de Victor H.Adrian, pref de N. Balotă, postfaţă de Andrei Pleşu, Bucureşti, Editura Meridiane.

Hocke, Gustav Rene, 1977, *Manierismul în literatură, Alchimie a limbii şi artă combinatorie ezoterică. Contribuţie la literatura comparată europeană*, traducere de Herta Spuhn, pref de Nicolae Balotă, Bucureşti, Editura Univers.

Hogarth, William, 1981, *Analiza frumosului. Scrisă cu intenţia de a fixa fluctuantele idei ale gustului*, traducere şi prefaţă de Theodor Redlow, Bucureşti, Editura Meridiane,

Huizinga, Johan, 1977, *Amurgul Evului Mediu. Studiu despre formele de viaţă şi gândire din secolul al XIV-lea şi al XV-lea, în Franţa şi în Ţările de Jos*, traducere de H.R. Radian. cuvânt înainte de Edgar Papu, Bucureşti, Editura Univers

Interart Poetics*. Essays on the Interrelations of the Arts and Media*, 1997, edited by Ulla-Britta Lagerroth, Hans Lund, Erik Hedling, Amsterdam-Atlanta, GA.

Ingarden, Roman, 1978, *Studii de estetică*, traducere de Olga Zaicik, studiu introductiv şi selecţia textelor de Nicolae Vanina, Bucureşti, Univers.

Ivănescu, Mircea; Pucă, Florin; Dimov, Leonid—1973, *Amintiri*, Bucureşti, Editura Cartea Românească.

Kandinsky, studiu introductiv de Dan Grigorescu, antologie de texte şi imagini, traducere de Victoria Jiquidi, Bucureşti, Editura Meridiane.

Kandinsky, Wassily, 1994, *Spiritualul în artă*, traducere şi prefaţă Amelia Pavel, Bucureşti, Editura Meridiane.

Kernodle, G.R., 1944, *From Art to Theatre. Form and Convention into the Renaissance* Chicago University Press.

Kibédi Varga, A., 1989, *Discours, Récit, Image*, Bruxelles, Liège, Pierre Mardraga Editeur.

Klinkenberg, Jean-Marie, 1996, *Précis de semiotique generale*, Bruxelles, De Boeck Universite, De Boeck & Larcier.

Kolp, Manuel, "Le langage cinematographique en bande dessinée", Bruxelles, *Revue de l'Université de Bruxelles*, 1992/3-4.

Krieger, Murray, 1992, *The Illusion of the Natural Sign*, Baltimore, London.

Lindekens, Rene, 1976, *Elements de semiotique visuelle*, Paris, Klincksieck.

Lomazzo, Gian Paolo, 1982, *Ideea templului picturii* în *Manierism. Artă şi teorie*, traducere, comentarii şi indice de Oana Busuioceanu, prefaţă şi texte de Victor Ieronim Stoichiță, Bucureşti, Editura Meridiane.

Marcus, Slomon, 1970, *Poetica matematică*, Bucureşti. Editura Academiei.

Marcus, Slomon,1982, *Artă şi ştiinţă*, Bucureşti, Editura Eminescu.

Marin, Louis, 1971, *Etudes sémiologiques. Ecritures, Peintures*, Paris, Editions Klincksieck.

Marin, Louis, 1977, *Detruire la peinture*, Paris, Editions Galilee.

Marin, Louis, 1993, Des pouvoirs de l'image*, Paris, Editions du Seuil.*

Minguet, J. Philippe, 1973, Estetica rococoului*, traducere de Smaranda Roşu şi Grigore Arbore, prefaţă de Grigore Arbore Bucureşti, Editura Meridiane.*

Panofsky, Erwin, 1939, Studies in Iconology*, Oxford University Press.*

Panofsky, Erwin, 1967, Études iconologiques. Les thèmes humanistes dans l'art de la Renaissance*, trad. de Claude Herbette et Bernard Teyssedre, Editions Gallimard.*

Panofsky, Erwin, 1975, Ideea*, traducere şi prefaţă de Amelia Pavel, traducerea textelor exemplificative din note şi apendice de ªerban Mironescu, Bucureşti, Editura Univers.*

Panofsky, Erwin, 1980, Artă şi semnficaţie*, tradus de ªtefan Stoenescu, prefaţă de M.Gramamtopol, Bucureşti, Editura Meridiane.*

Panofsky, Erwin, 1975, *La perspective comme "forme simbolique"*, preface de Marisa Dalai-Emiliani, Paris.

Peeters, Benoit; Schuitten, Francois, 1996, *L'aventure des images*, *De la bande dessinee au multimedia*, Editions Autrement, Collection Mutations,

Poussin, Nicolas, 1976, *Scrisori*, trad de Radu Berceanu, pref şi note Petre Oprea, Bucureşti, Editura Meridiane,

Pucă, Florin; Dimov, Leonid, 1970, *Eleusis*, Bucureşti, Editura Cartea Românească.

Rey, Alain, 1978, *Les spectres de la bande. Essai sur la BD*, Paris, Les Editions de Minuit.

Riegl, Alois, 1998, *Istoria artei ca istorie a stilurilor*, antologie, traducere şi prefaţă de Ruxandra Demetrescu, Bucureşti, Editura Meridiane.

Samuel, E.R., 1963, "Death in the Glass. A New View of Holbein's Ambassadors", *The Burlington Magazine*, october.

Sonneson, Göran, 1996, "An essay concerning images: From rhetoric to semiotics by way of ecological physics" în *Semiotica* 109-1/2

Text into Image, Image into Text, 1997, edited by Jeff Morrison and Florian Kropp, Rodopi, Amsterdam, Atlanta CA

The Illustrators of Alice îi Wonderland and Through the Looking Glass, 1972, editat de Graham Ovenden, cu o introducere de John Davis, Academy Editions, St.Martin Press, London.

Vasari, Giorgio, 1968, *Vieţile pictorilor, sculptorilor şi arhitecţilor*, traducere şi note de Ştefan Crudu, Bucureşti, Editura Meridiane.

Yacobi, Tamar, 1997, "Verbal Frames and Ekphrastic Figuration" în *Interart Poetics*, edited by Ulla Brita Lagerroth, Hans Lund, Erik Hedling, Amsterdam, Atlanta, Rodopi, CA

Zuccaro, Federico, 1982, *Ideea pictorilor, sculptorilor şi arhitecţilor*, în *Manierism. Artă şi teorie,* traducere, comentarii şi indice de Oana Busuioceanu, prefaţă şi texte de Victor Ieronim Stoichiţă, Bucureşti, Editura Meridiane

Lista ilustraţiilor

Sumar

ILUSTRAȚII



Fig. 1. Delacroix, *Moartea lui Sardanapal,*
Luvru, Paris



Fig.2. Delacroix, *Hamlet şi Horaţiu în cimitir,*
Luvru, Paris



Fig. 3. Delacroix, *Sinuciderea Ofeliei,*
Luvru, Paris

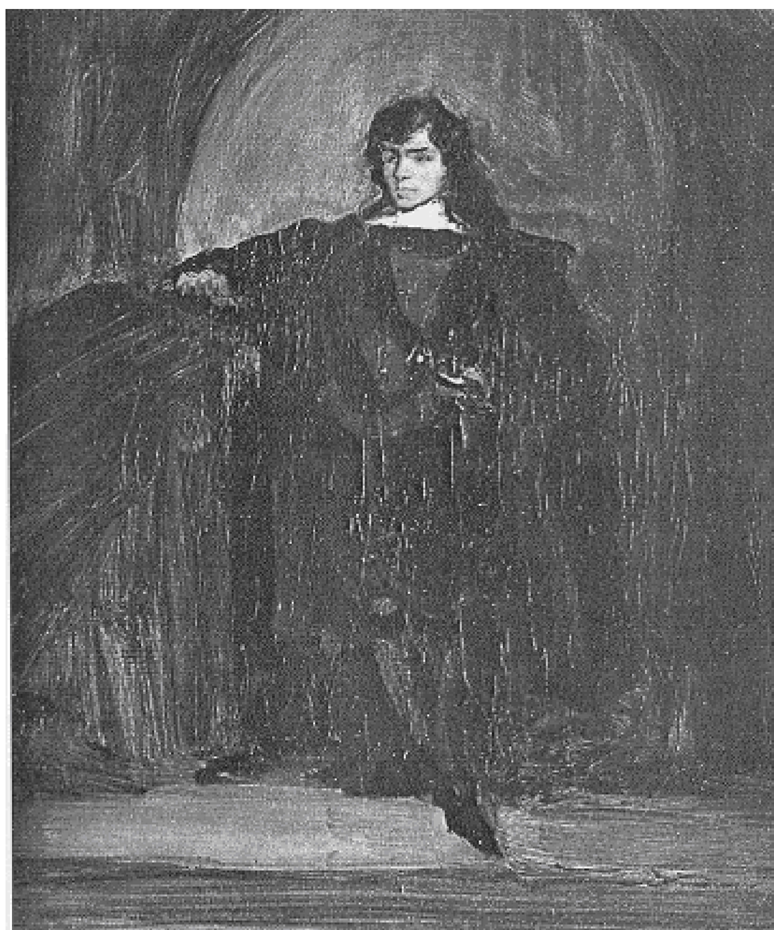


Fig. 4. Delacroix, *Autoportret în ipostază hamletiană,*
Atelierul Delacroix, Paris



Fig. 5. Chagall, *Daphnis şi Chloe*,
colecţie particulară



Fig. 6. Delacroix, *Furia Medeei,*
Luvru, Paris



Fig.7. Daumier, *Don Quijote,*
Noua Pinacoteca, Munchen



Fig. 8. Holbein, *Ambasadorii,*
National Gallery, Londra



Fig. 9. Parmigianino, *Autoportret într-o oglindă convexă,* Kunstistoriches Museum



Fig. 10. Tenniel, *Falsa broscă țestoasă*



Fig. 11. Tenniel, *Jabberwocky*



Fig. 12. Tenniel, Intrarea în universul oglinzii



Fig. 13. Tenniel,
Ieşirea din universul oglinzii

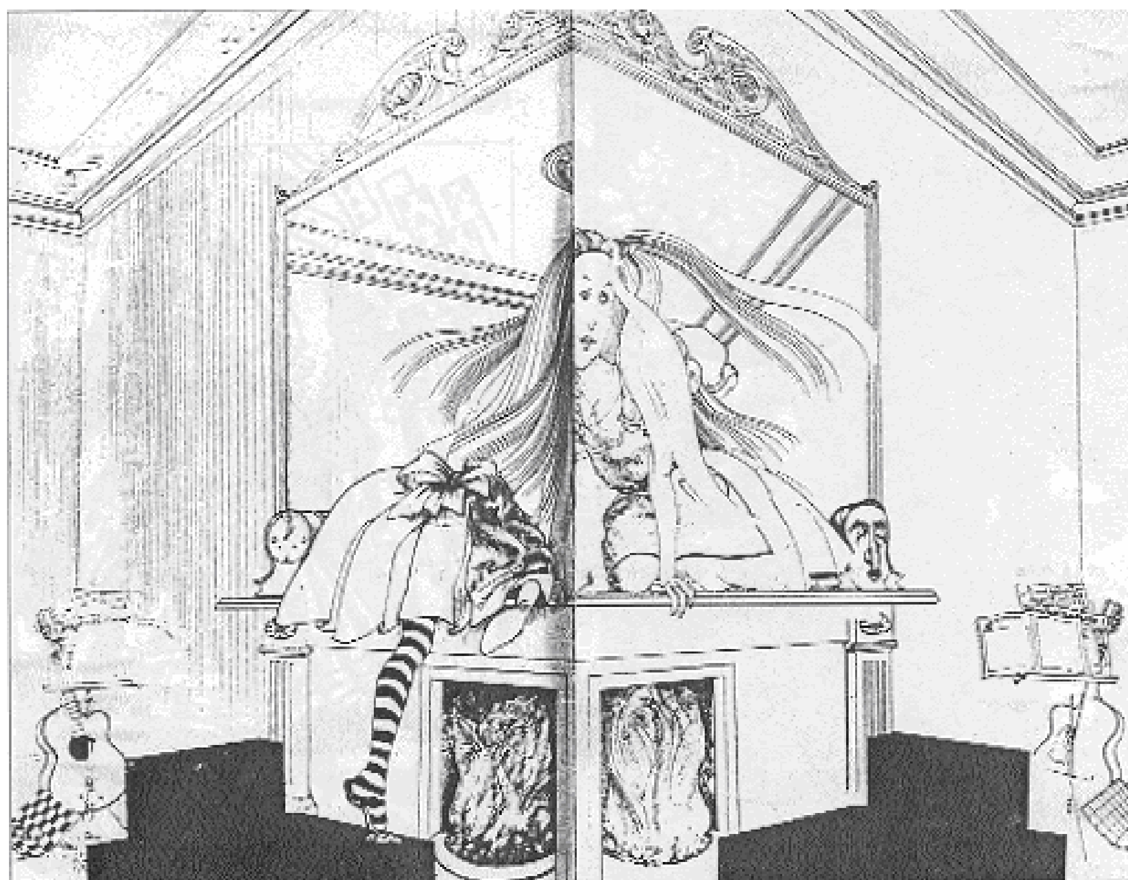


Fig. 14. Steadman, *Intrarea în universul oglinzii*

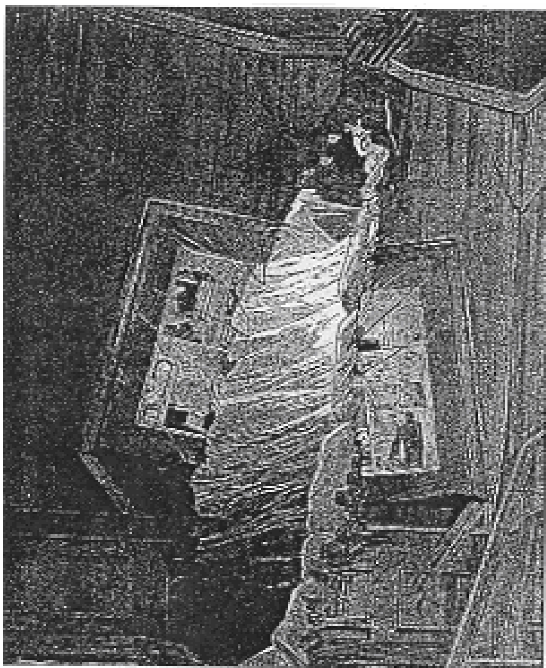


Fig. 15. Peeters, Schuitten,
Intrarea în Musée des Ombres



Fig. 16. Dali, *În vizuina iepuraşului*

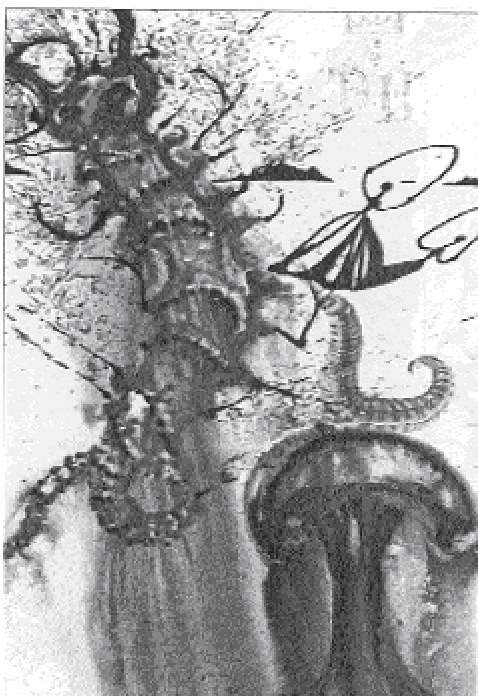


Fig. 17. Dali,
Sfaturile Domnului Omidă



Fig. 18. Tenniel,
Ieşirea din Wonderland



Fig. 19. Tenniel,
Ieşirea din Lumea din oglindă



Fig. 20. Tenniel,
Ieşirea din Lumea din oglindă



Fig. 21. Ovenden,
Mad Tea party



Fig. 22. Peake,
Mad Tea Party

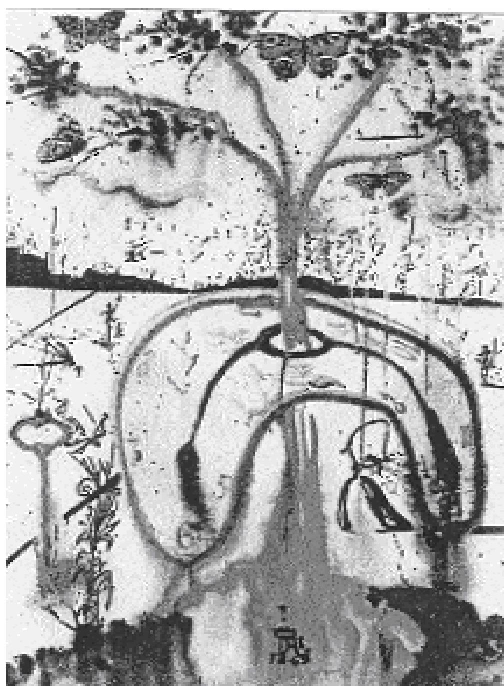


Fig. 23. Dali, *Mad Tea Party*



Fig. 24. Carroll, *Ilustrație la poemul ”Ești bătrân taică Will”*



Fig. 25. Pogany, *Pig and Pepper*



Fig. 26. Peake, *Pig and Pepper*



Fig. 27. Carroll,
Alice în casa iepuraşului



Fig. 28. Tenniel,
Alice în casa iepuraşului



Fig. 29. Dali, *Alice în casa iepuraşului*

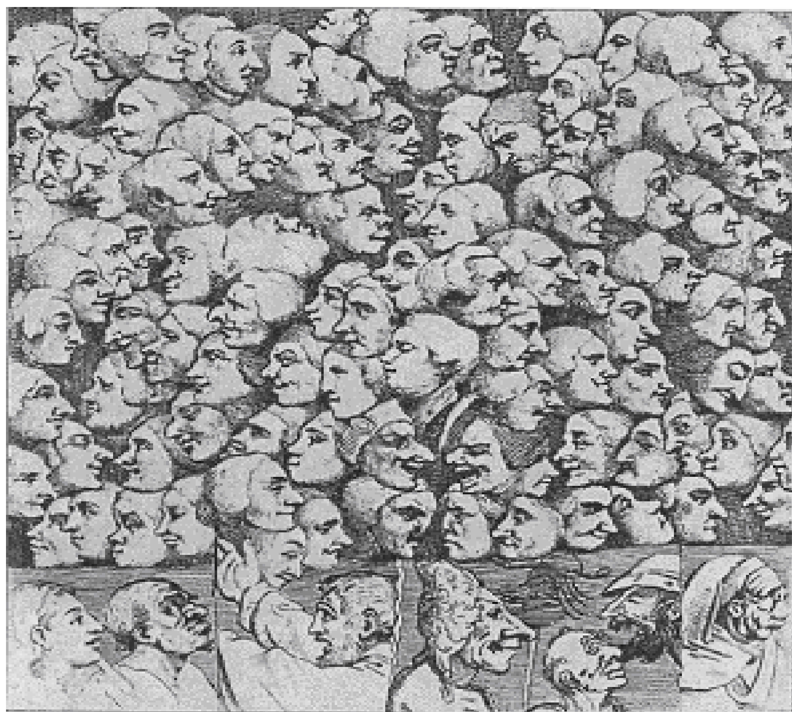


Fig.30. Hogarth, *Characters and Caricaturas*



Fig. 31. Hogarth, *Marriage à la Mode*, planşa I



Fig. 32. Hogarth, *Marriage à la Mode*, planşa II



Fig. 33. Daumier, *Moravuri conjugale,* planşa 7



Fig. 34. Hogarth, *Marriage à la Mode,* planşa III



Fig. 35. Hogarth, *Marriage à la Mode,* planşa IV



Fig. 36. Hogarth, *Marriage à la Mode,* planşa V



Fig. 37. Hogarth, *Marriage à la Mode,* planşa VI



Fig.38. Ideograme care denotă sunete,
Hergé, *Le secret de la Licorne*

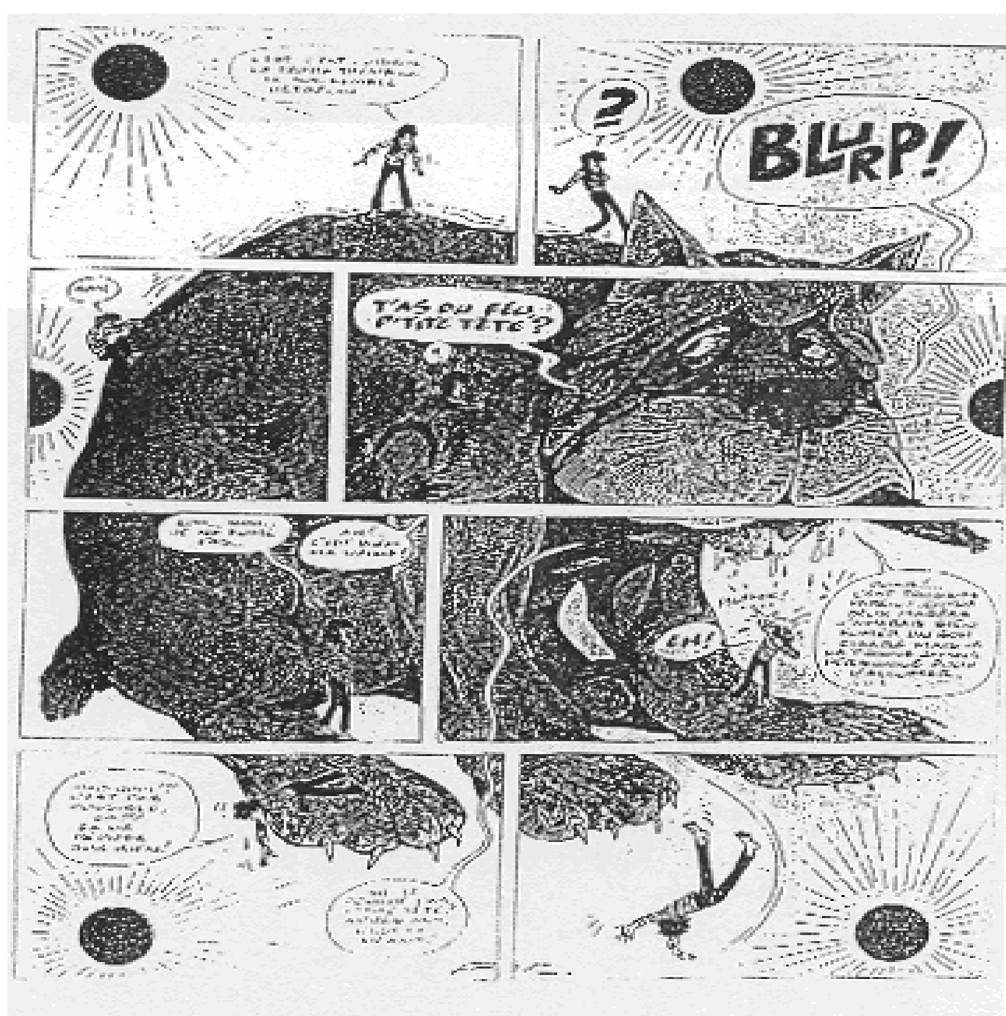


Fig. 39. Vignete suprapuse, Fred, *Philemon*



Fig.40. Vignete în care alternează planurile povestirii,
Hergé, *Tintin în Tibet*

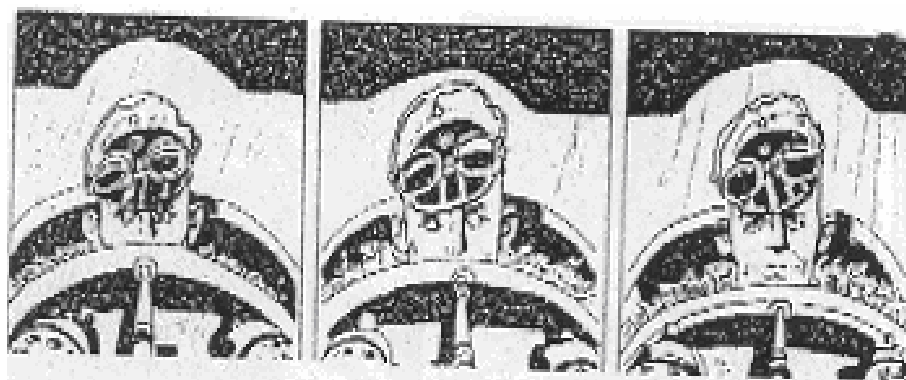


Fig.41. Planul fix, Hugo Prat, *Les Celtiques*



Fig. 42. Planul panoramic, Lombard-Derib, Buddy Longway, *L'hiver des chevaux*



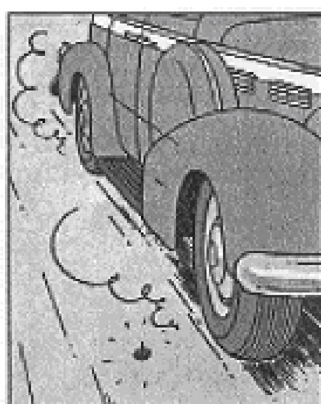
Fig. 43. Reprezentarea sintetică a unei bătălii,
Hergé, *L'ile noire*



Fig. 44. Primplan,
Hergé, *Le secret de la Licorne*



Fig. 45. Planul detaliu,
Hugo Pratt, L*es Celtiques*



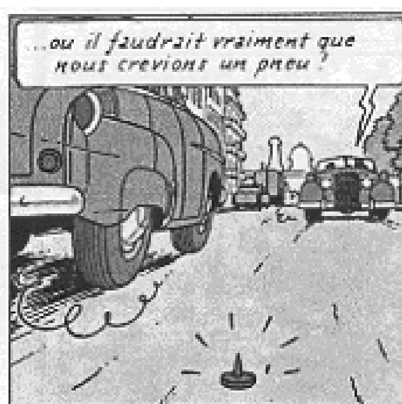


Fig. 46. Avant-planul şi arrière-planul,
Hergé, *Tintin în Tibet*



Fig.47. Unghi de vedere în plonjeu,
Hergé, *Le secret de la Licorne*

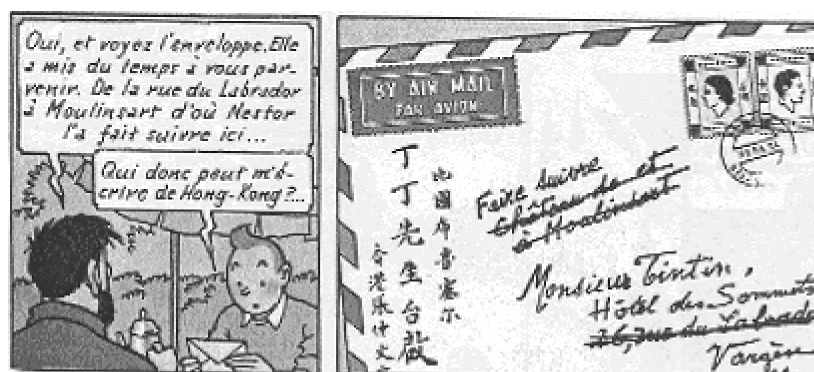


Fig. 48. Unghi de vedere subiectiv,
Hergé, *Tintin în Tibet*



Fig.49. Introducerea unei paranteze,
Hergé, *Tintin în Tibet*

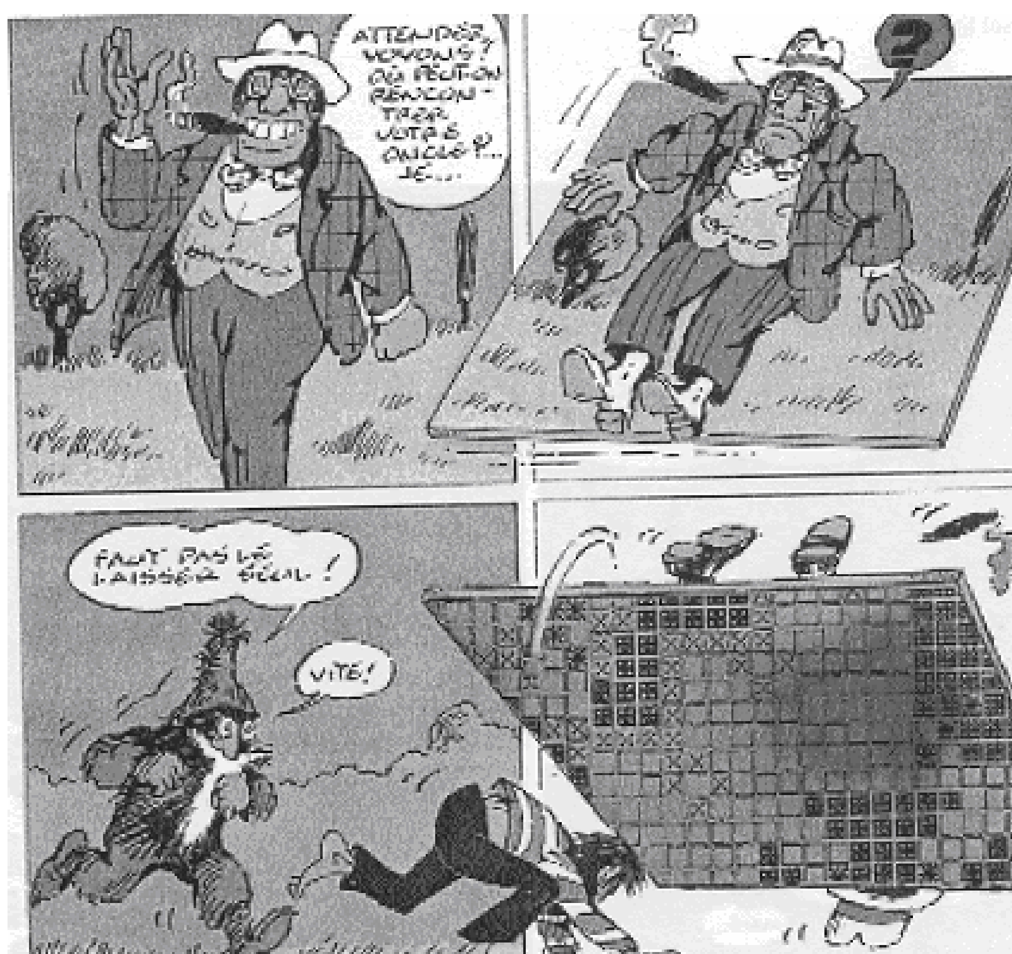


Fig. 50. Intrarea în universul literelor,
Fred, *Philemon*

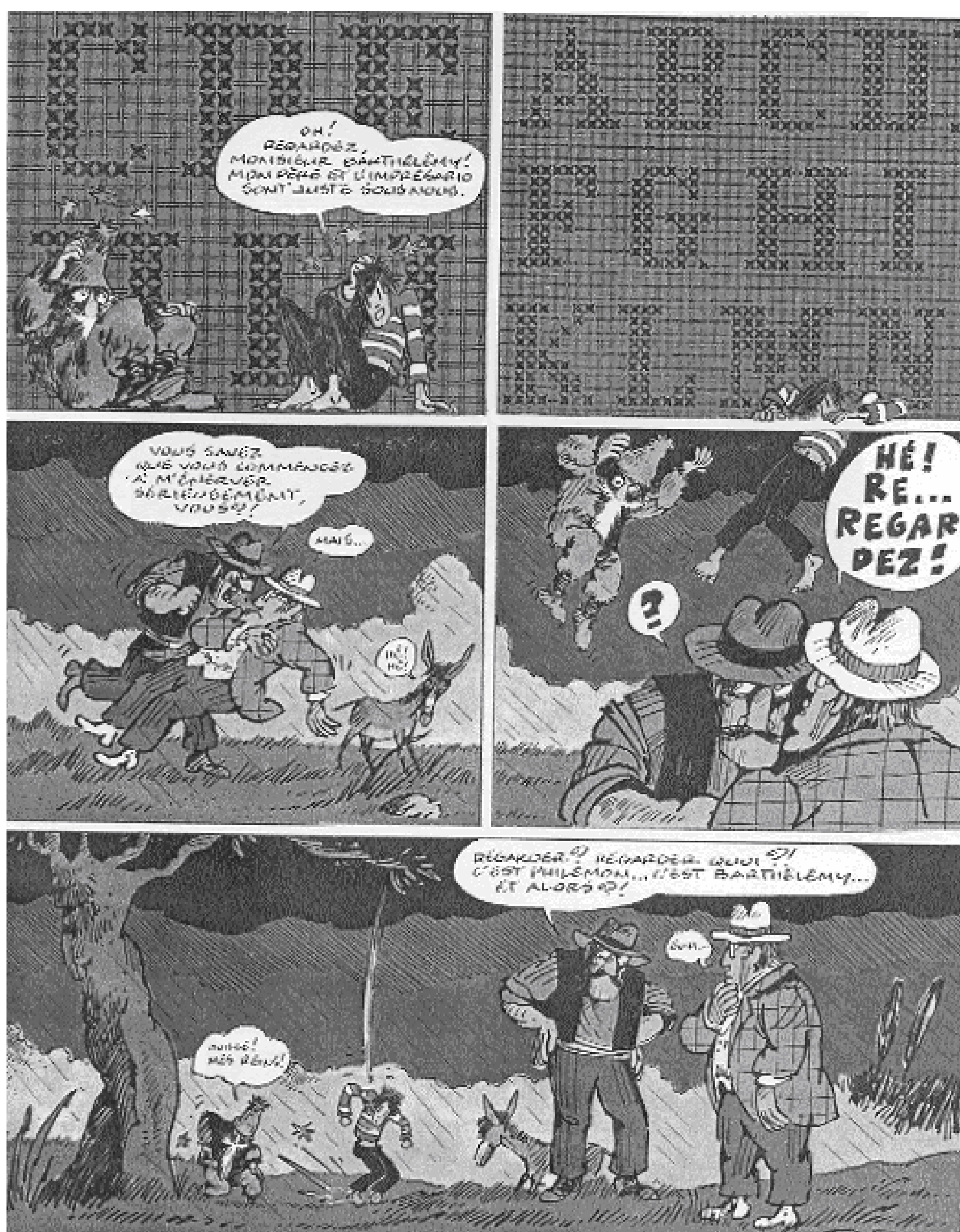


Fig. 51. Ieşirea din universul literelor,
Fred, *Philemon*